

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**NUR SYIFA FITRIANA  
NPM : 1411100099**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440H / 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**NUR SYIFA FITRIANA  
NPM : 1411100099**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pembimbing I : Nur Astiah, M. Ag

Pembimbing II : Sri Latifah, M.Sc

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440/2018 M**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA

Oleh  
**Nur Syifa Fitriana**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan penggunaan, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Penelitian menggunakan tujuh langkah sebagai berikut : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa : angket ahli materi dan angket ahli media serta angket tanggapan pendidik untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk. Sasaran dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Bandar Lampung, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung dan Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik memperoleh presentase kelayakan 92% oleh ahli materi, 90% oleh ahli media, dan 89% oleh pendidik. Presentase respon peserta terhadap kemenarikan produk memperoleh 92%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, permainan ular tangga, terintegrasi asmaul husna, pembelajaran tematik.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK**

Nama : Nur Syifa Fitriana  
NPM : 1411100099  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

  
**Nur Asiah, M.Ag**

**NIP. 19710709 200212 2001**

**Pembimbing II**

  
**Sri Latifah, M.Sc**

**NIP. 19790321 201101 2003**

**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

  
**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK** disusun oleh **NUR SYIFA FITRIANA**, NPM. 1411100099, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Selasa, 30 Oktober 2018 pukul 13.00-15.00, tempat: Ruang Sidag PGMI.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua Sidang** : **Dr. Yuberti, M.Pd**

**Sekretaris** : **Suhardiansyah, M.Pd**

**Penguji Utama** : **Dr. Guntur Cahaya Kesuma, MA**

**Penguji I** : **Nur Asiah, M.Ag**

**Penguji II** : **Sri Latifah, M.Sc**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**

**NPM. 19560810 1987031001**



## MOTTO

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ طِبَاقًا مَّا تَرَىٰ فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن تَفَوتٍ  
فَارْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ تَرَىٰ مِن فُطُورٍ ﴿٣﴾

Yang menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Tidak akan kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pengasih. Maka lihatlah sekali lagi, adakah kamu lihat sesuatu yang cacat? (Q.S. Al-Mulk: 3)<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: Diponegoro, 2014),h. 562

## PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga dengan petunjuk dan pertolongan-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tiada suatu halangan apapun. Shalawat beserta salam ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan berucap syukur kupersembahkan skripsi ini kepada beliau yang paling ku sayangi dan hormati: kedua orang tua tercinta Bapak Sugito dan Ibu Supingah yang telah memberikan kasih sayang yang tiada henti, pengorbanan yang luar biasa, dukungan serta doa yang selalu dipanjatkan. Semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam ridho Allah SWT serta Aziz Romadhon selaku adikku.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis Nur Syifa Fitriana dilahirkan pada tanggal 10 Februari 1997 di Harapan Rejo. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang terlahir dari pasangan bapak Sugito dan Ibu Supingah.

Riwayat pendidikan dimulai pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Harapan Rejo pada tahun 2002-2008. Kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama di SMP Swadiri 1 Seputih Agung pada tahun 2008-2011. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar pada tahun 2011-2014. dan pada akhirnya menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2014 dengan memilih program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan keguruan melalui jalur Seleksi Prestasi Akademik Nasional-Perguruan Tinggi Keislaman Negeri (SPAN PTKIN).

Pada tanggal 28 Juli sampai 31 Agustus 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukoharjo 1 Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu. Kemudian pada tanggal 24 Oktober – 12 Desember 2017 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir yang berjudul: “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Pd) di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta memberi masukan atas penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya yang telah memfasilitasi semua urusan yang penulis perlukan.
2. Ibu Syofnida Ifriyanti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta jajaran Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam menempuh proses di kampus tercinta ini.
3. Ibu Sri Latifah, M.Sc dan Ibu Nur Asiah, M. Ag selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd dan Bapak Baharudin, M.Pd selaku validator materi yang telah memberikan saran dan masukan terkait materi kepada penulis.
5. Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd dan Bapak Ajo Dian Yusandika, M.Sc selaku validator media yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
6. Kepala Sekolah MIN 2 Bandar Lampung, Kepala Sekolah MIN 8 Bandar Lampung dan Kepala Sekolah MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lembaganya.
7. Seluruh dewan guru MI yang telah banyak membantu berjalannya penelitian dengan penulis
8. Sahabat-sahabat yang tidak disebutkan yang telah memberikan semangat dan pengalaman selama ini.



Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, Segala saran dan kritik yang konstruktif dan inovatif tetap penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Bandar Lampung,

2018

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Batasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	14
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	14

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	15
1. Media Pembelajaran .....	15
2. Macam-macam Media Pembelajaran .....	16
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
4. Kriteria Media Pembelajaran .....	20
5. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran .....	21
B. Media pembelajaran Visual .....	22
1. Media Permainan Tradisional .....	23
2. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	26
3. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga .....	27
4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga .....	29
C. Materi Tematik.....	32
D. Integrasi Asmaul Husna.....	34
1. Integrasi .....	34
2. Asmaul Husna .....	35

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	38
F. Kerangka Berfikir.....	40
G. Spesifikasi Produk.....	41

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Penelitian Pengembangan.....	43
B. Tempat Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Jenis Data.....	49
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data .....	50
1. Teknik Pengumpulan data.....	50
2. Teknik Analisis Data .....	54

### **BAB IV PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	56
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
C. Kendala Peneliti Dalam Penelitian.....	98

### **BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100

### **DAFTAR PUSTAKA** **LAMPIRAN-LAMPIRAN**





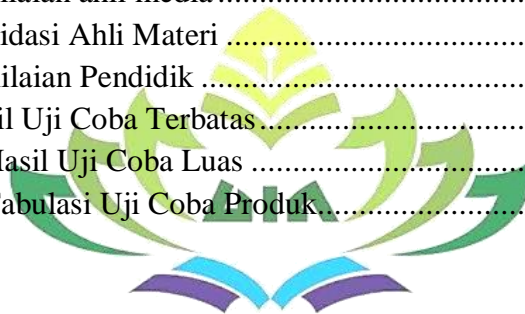
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	52
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Perindikator .....	53
Tabel 3.6 Interpretasi Skor Kuesioner Validasi .....	54
Tabel 3.7 Interpretasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik .....	55
Tabel 3.8 Angket Validasi Ahli, Pendidik dan Peserta Didik .....	55
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi .....	62
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media .....	66
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Pendidik.....	71
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Coba Terbatas .....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Luas .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran .....	40
Gambar 3.1 Metode Research and Development .....	44
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian .....	46
Gambar 4.1 Desain awal papan ular tangga .....	58
Gambar 4.2 Desain awal kartu asmaul husna.....	58
Gambar 4.3 Desain awal kartu soal .....	59
Gambar 4.4 Desain awal tata cara permainan ular tangga .....	59
Gambar 4.5 Tahap pertama desain media .....	83
Gambar 4.6 tahap perbaikan media .....	83
Gambar 4.7 kartu soal bagian depan.....	84
Gambar 4.8 kartu soal bagian belakang .....	84
Gambar 4.9 kartu jawaban bagian depan .....	85
Gambar 4.10 kartu jawaban bagian belakang .....	85
Gambar 4.11 panduan permainan bagian cover .....	86
Gambar 4.12 panduan permainan bagian dalam .....	86
Gambar 4.13 Grafik penilaian ahli media .....	87
Gambar 4.14 Grafik Validasi Ahli Materi .....	88
Gambar 4.15 Grafik Penilaian Pendidik .....	89
Gambar 4.16 Grafik hasil Uji Coba Terbatas .....	94
Gambar 4.16 Diagram Hasil Uji Coba Luas .....	96
Gambar 4.17 Diagram Tabulasi Uji Coba Produk.....	97





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas .....	98
Lampiran 2 Izin Pra Penelitian .....	100
Lampiran 3 Balasan Pra Penelitian .....	101
Lampiran 4 Izin penelitian MIN 2 Bandar Lampung .....	102
Lampiran 5 Balasan penelitian MIN 2 Bandar Lampung .....	103
Lampiran 6 Izin Penelitian MIN 8 Bandar Lampung .....	104
Lampiran 7 Balasan Penelitian MIN 8 Bandar Lampung .....	105
Lampiran 8 Izin Penelitian MI Ismaria Al Qur'niyyah.....	106
Lampiran 9 Balasan Penelitian MI Ismaria Al Qur'niyyah .....	107
Lampiran 10 Angket dan Kuesioner Pra Penelitian .....	108
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validator Materi.....	117
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Validator Materi.....	118
Lampiran 13 Instrumen Validator Materi .....	123
Lampiran 14 Perhitungan Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi.....	164
Lampiran 15 Surat Pernyataan Validator Media .....	165
Lampiran 16 Kisi-kisi Instrumen Validator Media .....	166
Lampiran 17 Instrumen Validator Media.....	167
Lampiran 18 Perhitungan Hasil Validasi Instrumen Ahli Media.....	178
Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Penilaian Pendidik .....	179
Lampiran 20 Instrumen Penilaian Pendidik .....	180
Lampiran 21 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik (uji coba terbatas) .....	195
Lampiran 22 Angket Respon Peserta Didik (uji coba terbatas) .....	196
Lampiran 23 Perhitungan Hasil Angket Peserta Didik (uji coba terbatas) ....	200
Lampiran 24 Perhitungan Hasil Angket Peserta Didik (uji coba luas).....	202
Lampiran 25 Data Peserta Didik Uji Coba Terbatas .....	205
Lampiran 26 Data Peserta Didik Uji Coba Luas .....	206
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian.....	211

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia yang berguna dalam mencapai kehidupan yang optimal di era modern. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan serta teknologi. Perkembangan teknologi di era modern seperti perkembangan sangat pesat dalam semua bidang.<sup>2</sup> Penguasaan teknologi juga digunakan sebagai sarana pendidikan di Indonesia yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran. Pendidikan berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara sadar dalam memperoleh suatu tujuan yang akan dicapai untuk menciptakan perubahan menuju kearah yang lebih baik.

Peranan pendidikan sangat penting dalam memajukan suatu bangsa dan negara diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu mengenai sistem pendidikan nasional menjelaskan mengenai tujuan dan fungsi pendidikan

---

<sup>2</sup> Maesaroh Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1.2 (2016), 150.

nasional.<sup>3</sup> Pada peraturan tersebut menjelaskan mengenai tujuan pendidikan yang berisi tentang meningkatkan pola pikir dan pembentukan karakter pada peradaban bangsa yang bermartabat yang berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki pada setiap peserta didik sehingga membentuk manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki ahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, membentuk daya kreatifitas dan membentuk kemandirian serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembentukan potensi yang terdapat pada peserta didik salah satunya adalah membentuk ahlak yang mulia serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan. Peran lembaga pendidikan untuk membentuk karakter dan akhlak peserta didik sangat besar. Hal itu ditunjukkan pada lembaga pendidikan madrasah dan perguruan tinggi islam dewasa ini mulai mengembangkan pengintegrasian ilmu-ilmu sains ke dalam nilai-nilai keislaman.<sup>4</sup> Pengintegrasian dilakukan dengan tujuan agar membentuk peserta didik yang mempunyai akhlak dan memiliki tingkat intelektual yang baik. Tujuan tersebut dapat direalisasikan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang optimal.

---

<sup>3</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 19.

<sup>4</sup>Nanang Supriadi, "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman", *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2015), 63–73.



Kualitas pembelajaran memiliki peranan dalam mewujudkan tujuan nasional. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti dari peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ketiga aspek tersebut harus saling berkesinambungan, maka pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada bidang akademik melainkan dalam pembentukan sikap/karakter dan bidang spritual yang baik. Dimana kegiatan belajar dilakukan untuk penggalan ilmu pengetahuan yang dapat di jadikan pedoman berperilaku dan dapat diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Al-Qur'an dalam Surah Al- Mujadillah ayat 11 menjelaskan bahwa:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu,” berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013), h. 562.

Sesuai ayat di atas seseorang yang beriman dan memiliki ilmu maka akan diangkat derajatnya disisi Allah. Maka pentingnya memiliki ilmu pengetahuan dan setiap manusia memiliki kewajiban agar menuntut ilmu. Dengan adanya ilmu pengetahuan baik dibidang akademis maupun non akademis akan terbentuknya manusia yang mempunyai kemampuan intelektual yang baik serta mempunyai ahklak yang terpuji.

Upaya membentuk generasi yang berkualitas dapat dilakukan dengan adanya proses belajar dan pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen diantaranya: adanya pendidik, peserta didik serta sumber belajar. Menurut Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menurut sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar.<sup>7</sup> Pada proses pembelajaran sering pendidik menggunakan media yang konvensional dalam mengajar, oleh sebab itu peserta didik mudah merasa mudah bosan dan pasif

---

<sup>6</sup>M Arief Fauzan Bukhori, "Pembelajaran Berbasis Inkuiri Untuk Optimalisasi Pemahaman Konsep Fisika Pada Siswa Di SMA Negeri 4 Magelang, Jawa Tengah", *Berkala Fisika Indonesia*, 4.1&2 (2013), 11–21.

<sup>7</sup>Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1.1 (2015), 77–89.

bahkan tidak memperhatikan. Maka pendidik harus mempunyai inovasi dan kreatif dalam pengelolaan kelas salah satunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik.<sup>8</sup> Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran. Pada sistem pendidikan pada saat ini kurikulum yang sudah diperbaharui dari yang semula menggunakan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yang dimana di dalam pembelajaran memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema.

Pembelajaran yang berbasis kurikulum 2013 atau tematik terpadu mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang tidak hanya pada aspek pengetahuan, terdapat tiga aspek yang menjadi dasar dalam pembelajaran tematik diantaranya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Mengembangkan ketiga aspek tersebut dimuat dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat dipahami dengan baik yaitu dengan cara membuat

---

<sup>8</sup> Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 121–29 <<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>>.



inovasi yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif.

Pada pembelajaran tematik, pendidik dituntut untuk membuat inovasi dalam pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada bahan ajar buku cetak dan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar, maka penggunaan media sebagai sarana pembelajaran harus dibuat dengan karakter peserta didik yang masih gemar bermain, yaitu dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan media harus disesuaikan dengan pola pikir atau pemahaman peserta didik terhadap materi atau bahan ajar yang dimana peserta didik masih berfikir sederhana menuju kearah yang lebih kompleks atau dari yang konkret ke abstrak. Disisi lain peserta didik kelas bawah maupun kelas atas dalam pembelajaran masih menggunakan contoh yang konkret yaitu berfikir dengan cara yang dilihat. Dengan begitu pendidik harus membuat sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan contoh yang nyata dan dapat dipahami dengan baik untuk seluruh peserta didik guna mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi pertimbangan pendidik bahwa cara penyampaian yang baik adalah dengan memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik didukung dengan adanya media yang menunjang pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan mudah.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau hal-hal yang konkret. Seperti yang kemukakan oleh Piaget perkembangan peserta didik dibagi menjadi empat tahapan yaitu : (1) tahap sensorimotorik (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret, (4) serta tahap operasional formal.<sup>9</sup> Dalam teori Piaget usia sekolah dasar masuk termasuk kedalam tahapan operasional konkret karena salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang bersifat konkret.<sup>10</sup> Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda yang nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membuat peserta didik menjadi aktif di dalam kelas.

Media pembelajaran menjadi suatu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian materi. Manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik

---

<sup>9</sup> Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 324.

<sup>10</sup> Mukhlisah AM, "Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia", *Jurnal Kependidikan Islam*, 6.2 (2015), 118–43.

belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran. Hal itu di dapat diketahui setelah peneliti melakukan observasi dengan guru kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MI Ismaria Al Qur'aniyyah dengan memperoleh hasil bahwa dari tiga guru bidang studi di kelas V yaitu Ibu Tati, S.Ps guru kelas V MIN 2 bandar Lampung menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, LCD, dan media sederhana, kemudia Bapak Asrori, S.Pd.I selaku guru kelas V MIN 8 Bandar Lampung menggunakan media pembelajaran berupa buku LKS serta poster yang memuat materi pembelajaran. Serta pada guru kelas V MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung Ibu Fitriana, S.Pd menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak. Desain buku cetak yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran. Maka peneliti mencoba mengembangkan media yang inovatif dan belum pernah digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran.

Dari observasi beberapa guru di MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung menyebutkan bahwa salah satu kendala yang dialami oleh pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, hal tersebut diketahui melalui wawancara dengan beberapa peserta didik yang



menyatakan kurangnya media yang menarik digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik di kelas sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai kurang maksimal.<sup>11</sup>

Pembelajaran yang dilaksanakan di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung, MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 8 Bandar Lampung masih menggunakan media yang sederhana dalam menyampaikan materi pelajaran. Dari wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V E ibu Fitriana, S.Pd di MI Ismaria Al Qur'aniyyah, wali kelas V A ibu Tati, S.Pd di MIN 2 Bandar Lampung dan wali kelas V E bapak Asrori, S.Pd.I di MIN 8 Bandar Lampung menyampaikan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran, hal itu disampaikan oleh wali kelas V bahwa ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam dan mudah bosan di dalam kelas. Dari wawancara tersebut beliau mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, LCD, poster serta media berupa gambar pada karton selain itu sarana papan tulis yang digunakan oleh pendidik. Hal tersebut digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, namun media yang digunakan belum dapat menarik motivasi peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan wali kelas V MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung, MI Ismaria Al Qur'aniyyah

pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan tidak menjenuhkan. Pembelajaran dapat menggunakan beberapa alat peraga maupun model pengajarannya yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satunya diantaranya adalah dengan bermain, karena dunia anak yaitu bermain.

Media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan hasil belajar. penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tangga sudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media belajar. Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan motivasi belajar seluruh peserta didik dalam pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dari observasi yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia di Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti memilih media permainan ular tangga sebab media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak dan media sederhana berupa gambar karton serta LCD. Permainan ini menjadi media yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik serta media permainan ular tangga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada tema organ gerak hewan dan manusia. Peneliti mengintegrasikan asmaul husna ke dalam media permainan dengan tujuan agar peserta didik selain dapat memahami konsep materi pembelajaran, peserta didik juga dapat mengetahui nama-nama Allah melalui media yang terdapat dalam permainan ular tangga. Maka peneliti akan mengembangkan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti dipaparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif
2. Bahan ajar hanya sebatas buku ajar dari pemerintah



3. Media yang digunakan masih berupa media gambar dan belum pernah menggunakan media berupa permainan ular tangga

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Penulis mendesain khusus media permainan ular tangga terfokus pada tema organ gerak hewan dan manusia yang diintegrasikan dengan asmaul husna.
2. Materi dalam penelitian ini tentang tema organ gerak hewan dan manusia kelas V semester I.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik?
2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema Pada Pembelajaran Tematik?

3. Bagaimanakah respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna Pada Pembelajaran Tematik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan penggunaan, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Pendidik**

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik tema 1 tentang organ gerak hewan dan manusia di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik dapat diperbaiki dengan mengubah peserta didik menjadi tidak pasif di dalam kelas. Praktis Bagi Peneliti Sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia serta menanamkan nilai keagamaan.



## 2. Bagi Peserta didik

Meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran tematik sehingga membantu memahami materi khususnya tema organ gerak hewan dan manusia. Bagi Guru/Sekolah Sebagai sarana yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mempermudah pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta dengan adanya media permainan ular tangga yang terintegrasi asmaul husna dapat mempermudah dalam penyampaian materi dengan menanamkan nilai keagamaan pada peserta didik.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

### 1. Objek penelitian

Objek Penelitian ini adalah pengembangan media permainan terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

### 2. Subjek penelitian

Penelitian diadakan di tiga sekolah yaitu MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 2 Bandar Lampung.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media memiliki beberapa definisi menurut Yusuf Hardimiarso mengemukakan media yaitu segala sesuatu digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.<sup>12</sup>

Hal yang sama seperti yang dikemukakan Gagne bahwa media dikelompokkan menjadi berbagai jenis komponen dalam ruang lingkup peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut *Association of Education and Communication Technology* mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>13</sup>

Menurut Miarso menyatakan bahwa media merupakan sebuah alat yang bertujuan memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga menjadikan proses belajar berjalan optimal. Sementara mengenai efektifitas media, Hamalik menekankan bahwa media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan kepada peserta didik dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 97.

<sup>13</sup> Hasan Sastra Negara, "Analisis Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Yang Menerapkan Pendekatan PMRI Dan Sekolah Dasar Yang Tidak Menerapkan Pendekatan PMRI Di Kota Yogyakarta", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1.1 (2014), 65–78.

<sup>14</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 303.



Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka menulis menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga dapat memahami materi serta mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi secara lebih efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

## 2. Macam-macam Media Pembelajaran

Berbagai peralatan dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Dalam pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran terdapat beberapa cara untuk menggolongkan media yaitu penggolongan berdasarkan karakteristik fisik, sifat, kompleksitas ataupun menurut kontrol pada pemakai.

Menurut Rudy Brets ada 7 klasifikasi media yaitu:<sup>15</sup>

- a. Media audio visual gerak, meliputi: film yang terdapat pada televisi, sebuah video, serta berbentuk animasi.
- b. Media audio visual diam, diantaranya meliputi: sebuah film rangkai suara, dengan sebuah halaman suara, serta sebuah yang berbentuk sound slide.
- c. Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual gerak, seperti film bisu.
- f. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microfon, slide bisu.
- g. Media audio, diantaranya meliputi: sebuah radio, telepon, serta pita audio.

---

<sup>15</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 21

## B. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan mengenai penggunaan media pengajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru serta membangkitkan motivasi maupun rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga berpengaruh terhadap psikologi peserta didik.<sup>16</sup> Ibrahim menjelaskan mengenai pentingnya media pembelajaran sebab media pembelajaran berfungsi dalam membangkitkan rasa senang dan semangat peserta didik serta membantu membentuk pengetahuan pada pola pikir peserta didik melalui mengubah suasana belajar yang menyenangkan.<sup>17</sup> Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu Watta'liim* mengungkapkan bawasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman seseorang yang hanya mendengarkan mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda dan seseorang yang memahami dengan baik lebih baik dibandingkan dengan seseorang yang hanya melihat maupun mendengarkan.<sup>18</sup>

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifitaskan kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran sehingga membangkitkan

---

<sup>16</sup>*Ibid*, h.19

<sup>17</sup>*Ibid*, h.2

<sup>18</sup>*Ibid*, h. 20

motivasi dan minat peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

Media didefinisikan sebagai suatu alat dalam berkomunikasi melalui perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap peserta didik atas pembelajaran yang diberikan guru karena sangat berperan dalam merencanakan media yang akan digunakan.

Fungsi media pembelajaran:

1. Mengkonkretkan suatu yang abstrak
2. Menyeragamkan penerimaan peserta didik atas materi pelajaran
3. Meningkatkan daya serap
4. Membantu menerangkan hal-hal yang sulit dipahami secara verbal

Yusuf Hadimiarso mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mendorong semangat belajar meliputi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik.<sup>19</sup>

Hamzah dan Muhlisrarini mengemukakan bahwa Media sederhana

---

<sup>19</sup> Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), h.97.

adalah media yang terbuat dari bahan-bahan sederhana mudah diperoleh harganya murah dan pembuatannya tidak sulit.<sup>20</sup>

Levie dan Lentz menjelaskan tentang empat fungsi media pembelajaran visual:<sup>21</sup>

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual yaitu memiliki kemenarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan mengartikan gambar yang ditampilkan serta terdapat teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual yaitu memiliki tingkat kenyamanan ketika belajar serta membaca teks yang bergambar.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual yaitu memiliki lambang berupa gambar yang dapat memperlancar pencapaian tujuan guna memahami serta mengingat informasi secara visual.

4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media yaitu memberikan pemahaman teks serta membantu peserta didik yang memiliki kekurangan dalam membaca untuk mengolah informasi berbentuk teks

Maka manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu dalam pembelajaran peserta didik lebih aktif di dalam kelas karena melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik.

---

<sup>20</sup> Ariska Destia Putri dan Syofnida Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", *Terampil*, 4.1 (2017), 1–19.

<sup>21</sup> Irwandani dan Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5.April (2016), 33–42 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>>.



### 3. Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang maksimal maka terdapat beberapa kriteria. Pemilihan media memiliki kriteria sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Ketepatan sesuai tujuan pembelajaran, merupakan media pembelajaran dipilih melalui landasan tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan tersebut memiliki pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis.
- 2) Dukungan terhadap isi atau materi bahan ajar, yaitu bahan pelajaran yang memiliki fakta, prinsip konsep dan umum memerlukan adanya media pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam belajar.
- 3) Kemudahan memperoleh media, yaitu media yang digunakan dapat diperoleh atau mudah dibuat oleh pendidik. Media yang dapat digunakan berupa yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar serta dapat dibuat dengan mudah dan tidak mengeluarkan banyak biaya.
- 4) Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting, kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik akan memperoleh pemahaman yang baik. Maka diperlukan adanya keterampilan guru dalam proses interaksi dengan peserta didik.
- 5) Sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pembelajaran, dapat penulis simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan sesuatu yang sifatnya abstrak menjadi konkret, seperti halnya dalam pembelajaran. Media pembelajaran digunakan berhubungan dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan taraf perkembangan berfikir peserta didik dan keterampilan guru dalam penggunaan media ajar.

---

<sup>22</sup> MZ Yumarlin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar", *Jurnal Teknik*, 3.1 (2013), 75–84.

#### 4. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Borg and Gall Penelitian dan Pengembangan adalah suatu langkah atau proses yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan sebuah produk.<sup>23</sup> Dalam pengembangan sebuah produk maka diperlukan adanya perencanaan pembuatan suatu produk, mengembangkan sebuah produk dan mengevaluasi produk yang telah dihasilkan guna memperoleh uji kelayakan maupun kualitas produk. Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam berbagai bidang ilmu sosial diantaranya sosiologi, manajemen, pendidikan dan lain-lain.

Menurut Richey dan Kelin menyatakan bahwa penelitian dibidang pendidikan adalah kajian yang sistematis tentang proses pembuatan rancangan produk, mengembangkan rancangan dan mengevaluasi kinerja suatu produk dengan tujuan agar dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan suatu produk dan model yang digunakan dalam pembelajaran.<sup>24</sup>

Borg and Gall menguraikan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menjadi 10 langkah yaitu: 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form a Product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8) *operation field testing*, 9) *Final producy revision*, 10) *Dissemination and implementation*.<sup>25</sup>

Menurut Sugiono dalam bukunya tentang model penelitian dan pengembangan terdapat 10 langkah penelitian yaitu diantaranya: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji

---

<sup>23</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 28

<sup>24</sup>*Ibid*, h. 28-29

<sup>25</sup>*Ibid*, h.35-36

pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, 10) Produksi masal.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan penelitian dan pengembangan adalah membuat sebuah produk baru atau memperbaharui produk yang telah dikembangkan melalui proses penelitian hingga evaluasi produk dengan uji kelayakan sehingga menghasilkan sebuah produk yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan.

### C. Media pembelajaran Visual

Pengelompokan berbagai jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi muktahir.



#### 1. Media tradisional

- a. Visual diam yang droyeksikan, seperti: proyeksi *Opaque* (tak tembis pandang), proyeksi *Overhead*, Slide, filmstrip.
- b. Visual yang tak berproyeksi, seperti: gambar/poster, foto, Charts/grafik/diagram, pameran/papan info.
- c. Audio, seperti: rekaman piringan, pita/kaset.
- d. Penyajian multimedia, diantaranya meliputi: slide plus suara/tape, *multi-image*.
- e. Visual dinamis yang dproyeksikan, seperti: film, televisi, video.
- f. Cetak, diantaranya: buku teks, modul, sebuah majalah ilmiah.
- g. Permainan, diantaranya meliputi: berbentuk teka-teki, sebuah simulasi serta permainan papan.

---

<sup>26</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 298.

## 2. Media Teknologi Mutahir

- a. Media berbasis telekomunikasi, seperti: *Teleconference*, kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikroprosesor, seperti: permainan komputer, sistem tutorintelejen, interaktif, hypermedia.<sup>27</sup>

Berbagai macam media yang dapat digunakan dalam penunjang kegiatan pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa media adalah sebuah alat atau sarana yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan menggunakan berbagai macam media yang dapat pendidik gunakan dalam pembelajaran. Salah satu media tradisional yang dapat digunakan yaitu permainan seperti permainan ular tangga yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian.

### 1. Media Permainan Tradisional

Menurut Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh peserta didik secara langsung karena menyenangkan melainkan bukan karena hadiah maupun pujian.<sup>28</sup> Dockett & Fleer menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas

---

<sup>27</sup> Ibid, h. 35-37

<sup>28</sup> Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini", *ThufuLA*, 3.1 (2015), 118-34.



dan disepakati bersama.<sup>29</sup> Melalui media bermain, berbagai aspek dapat ditingkatkan dan secara bebas peserta didik dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang telah diketahui dan menemukan hal-hal baru. selain itu juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. maka bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Menurut Simanjuntak bahwa belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain.<sup>30</sup> Menurut Sadiman tentang pengertian permainan adalah adanya peran antara para pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu.<sup>31</sup> Permainan adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental serta emosional anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efek yang positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosional anak.<sup>32</sup> Permainan menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, bahagia, santai, namun masih memiliki suasana belajar yang kondusif. Dengan bermain, banyak

---

<sup>29</sup>Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 1.

<sup>30</sup> *Ibid*

<sup>31</sup> *Ibid*

<sup>32</sup> Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.1 (2016), 145–58.

kemampuan/keterampilan dapat dipraktekkan secara berulang-ulang sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Alat permainan edukatif, juga dikenal sebagai permainan pembelajaran dengan mengambil keuntungan dari prinsip dan teknologi permainan untuk menciptakan materi pendidikan. Bentuk awal dari alat permainan edukatif merupakan inkarnasi dari multimedia interaktif yang tergabung dalam permainan sederhana seperti teka-teki dan permainan mengingat sebagai alat yang digunakan untuk memberikan kesenangan dalam pembelajaran.<sup>33</sup>

Menurut Sudarna terdapat dua macam permainan, yakni permainan aktif dan pasif.<sup>34</sup>

1. permainan aktif seperti: Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi, drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, permainan olah raga
2. permainan pasif seperti: Membaca, mendengarkan radio, menonton televisi

Permainan menjadi suatu yang menyenangkan bagi peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar. Pada hakikatnya pada usia praoperasional konkret peserta didik masih berada pada tahap bermain atau memiliki pola berfikir yang konkret. Maka terdapat berbagai cara atau inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mengubah suasana kelas menjadi suasana yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menginovasikan berbagai media seperti media permainan yang dikemukakan oleh Sudarna terdapat macam-macam permainan yang dapat digunakan pendidik.

---

<sup>33</sup> Aini Indriasih, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD", *Jurnal Pendidikan*, 16.2 (2015), 127–37.

<sup>34</sup> Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2.2 (2015), 150–69.

## 2. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.<sup>35</sup> Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>36</sup> Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.<sup>37</sup>

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di

---

<sup>35</sup>Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 240.

<sup>36</sup>Teguh Sumantoro dan Joko, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.2 (2013), 779–85.

<sup>37</sup> Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 4.

Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadge. Hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

### **3. Komponen pengembangan media permainan ular tangga**

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

#### **a. Papan Permainan**

Papan permainan dibuat dengan ukuran 40cm x 40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 100. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus membuka pertanyaan yang ada dalam kartu. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat beberapa kotak diantaranya kotak bonus, kotak soal kejutan dan kotak zonk. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

#### **b. Pion**



Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain . pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan penjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

d. Kartu

Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dibuat menjadi dua sisi, sisi yang pertama berisi asmaul husna sesuai dengan urutan nomer. Asmaul husna wajib dibacakan oleh pemain sebelum melihat sisi belakang pada kartu tersebut. Sisi di belakang asmaul husna berisi beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu bonus, kartu ilmu pengetahuan dan kartu zonk.

- 1) Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang terkait dengan materi, pada saat pemain dapat menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut maka dapat maju 3 langkah dan jika salah tetap pada kotak semula hingga mendapatkan giliran mengundi dadu kembali.

- 2) Kartu bonus berisi hadiah untuk pemain dengan maju kekotak selanjutnya sesuai dengan berapa kotak pemain dapat maju tanpa menjawab soal.
- 3) Kartu ilmu pengetahuan berisi tentang pengetahuan yang terkait dengan materi pelajaran yang harus dibacakan untuk setiap pemain yang mendapatkannya kemudian dapat maju kekotak berikutnya sesuai perintah yang ada pada kartu tersebut.
- 4) Kartu zonk adalah kartu yang berisi untuk mundur sesuai dengan perintah yang ada pada kartu tersebut.

#### 4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan sebelumnya. Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegences menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga:

- a) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e) Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis selesai dari game papan ular tangga.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Alamsyah Said, *Op.Cit.*

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada tema organ gerak hewan dan manusia sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik
- b. Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kanan ke kiri. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.
- c. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh
- d. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.
- e. Pada saat pemain mengambil kartu, pemain wajib membacakan dengan keras asmaul husna beserta artinya pada kartu agar pemain dan teman sekelompok. Selanjutnya pemain dapat membuka kartu dibelakang asmaul husna yang terdiri atas soal mandiri (tidak boleh bertanya pada teman), soal kejutan (boleh bertanya pada teman untuk membantu), soal bonus dan soal zonk serta soal ilmu pengetahuan.

- 1) Soal mandiri atau soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.
  - 2) Soal kejutan adalah kotak yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman sekelompok ketika pemain tidak bisa menjawab soal. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.
  - 3) Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang di dapat
- f. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
- g. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- h. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

### C. Materi Tematik

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas pada awalnya menggunakan pembelajaran berbasis KTSP. Pada tahun 2013 pemerintah mengubah kebijakan pendidikan yaitu dengan bergantinya kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah bahwa untuk proses pembelajaran pada jenjang SD/MI dari kelas 1 hingga kelas VI menggunakan pembelajaran tematik-terpadu.<sup>39</sup>

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak, karena berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.<sup>40</sup> Pembelajaran tematik secara efektif membantu anak menciptakan kesempatan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan yang diikat oleh satu tema.

Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dasar yang dari berbagai mata pelajaran dibuat menjadi berbagai tema.

Menurut T.Raka Joni mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual

---

<sup>39</sup>Andi Prastowo, "Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD / MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu", *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.1 (2013), 1–13.

<sup>40</sup> Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2.1 (2015), 34–49.



maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.<sup>41</sup>

Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan ilmiah yang menitik beratkan pada kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring. Proses pembelajaran mencakup tiga ranah, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>42</sup> pembelajaran tematik integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual.<sup>43</sup>

Terdapat enam karakteristik utama yang dimiliki oleh pembelajaran tematik, yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah
2. Kegiatan yang dipilih dalam proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa
3. Kegiatan belajar akan jauh lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lama
4. Membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa
5. Menyajikan pembelajaran yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Abd Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 6.

<sup>42</sup>Mg Rini Kristiantari, "Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Indonesia* 460, 3.2 (2014), 460–70.


<sup>43</sup>Henggang Bara Saputro dan Soeharto, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD", *Jurnal Prima Edukasia*, 3.1 (2015), 61–72.

<sup>44</sup>Unga Utari, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa'dun Akbar, "Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)", *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1.1 (2016), 39–44.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa matapelajaran menjadi beberapa tema yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggabunga beberapa matapelajaran seperti: SBdp, Matematika, IPA, IPS, bahasa Indonesia, Penjas di jadikan tema yang dikaikan dengan penggunaan bahasa dan pemerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah di pahami, diimpikasikan dalam kehidupan serta membentuk karakter maupun keterampilan.

#### **D. Integrasi Asmaul Husna**

##### **1. Integrasi**



Berdasarkan kamus bahasa Indonesia “Integrasi” berasal dari bahasa latin integer, yang berarti utuh atau menyeluruh. Berdasarkan arti etimologisnya integrasi dapat diartikan sebagai pembaharuan hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat. Landasan islam memiliki landasan filosofis tentang kesatuan ilmu pengetahuan. Bambang berpendapat bahwa, dasar dari prinsip integrasi ilmu, semua berasal dari Allah, maka seluruhnya berada dalam kesatuan. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, integrasi merupakan memadukan ilmu menjadi kesatuan.

Mehdi Golshani berpendapat mengenai salah satu cara menolong manusia dalam perjalanan menuju Allah adalah ilmu, maka ilmu dipandang bernilai. Seseorang yang berilmu bertujuan untuk mengembangkan masyarakat Islam dan merealisasikan tujuan yang merupakan landasan yang menjadi tegaknya peradaban muslim. Pengintegrasian ilmu agama dan umum terbentuk karena adanya masuknya ide-ide pembaharuan yaitu dimasukkannya dua ilmu dalam lembaga pendidikan yang mengintegrasikan antara ilmu agama dan umum yaitu salah satunya madrasah.<sup>45</sup>

Pada saat pembelajaran pendidik menggunakan kesempatan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran tematik, maka pada bagian-bagian tertentu yang mempunyai kaitan dengan nilai keislaman seharusnya menanamkan pula nilai keislaman agar supaya tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan di madrasah untuk mendidik anak didik menjadi muslim yang bertakwa mudah dicapai.

## 2. Asmaul Husna

Allah tidak memperkenalkan diri dengan Zat-Nya, tetapi dengan sifat-sifat-Nya yang sempurna disebut Asmaul Husna. dinyatakan oleh Al-Qur'an dan dirincikan oleh Al-Hadits. Karena sifatnya kasih sayang Allah. Dia tidak memaksakan manusia untuk menjangkau wujud Allah dengan

---

<sup>45</sup> Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Filsafat* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 73.

imajinasi atau persepsi pacaindra seperti dinyatakan dalam surah Al-An'am (6): 103.

لَا تُدْرِكُهُ الْأَبْصَارُ وَهُوَ يُدْرِكُ الْأَبْصَارَ وَهُوَ اللَّطِيفُ الْخَبِيرُ ﴿١٠٣﴾

Sifat-sifat Allah dipahami melalui pengenalan nama-nama yang baik atau Al-Asma'ulhusna. Fungsi Al-Qur'an adalah sebagai petunjuk (hudan) bagi segenap umat manusia, baik dalam hubungannya dengan Allah dan sesama manusia, maupun dalam hubungannya dengan alam sekitar.

Pada surat At Taha ayat 8:

اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَلَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ



(Dialah) Allah, tidak ada tuhan selain Dia, yang mempunyai nama-nama yang terbaik. (Q.S. At Taha : 8)

Selain itu pada Al Qur'an Surat Al-A'raf : 180

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Artinya: Hanya milik Allah Al-Amaul Husna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Al-Amaul Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya.<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Abd Rahman R, "Memahami Esensi Asmaul Husna Dalam Alqur'an (Implementasinya Sebagai Ibadah Dalam Kehidupan)", *Jurnal Adabiyah*, XI.2 (2013), 150–66.

Dalam fungsi utamanya sebagai petunjuk bagi manusia, maka tidak disangsikan bahwa secara keseluruhan kandungan Al-Qur'an membawa informasi-informasi yang bertujuan untuk mengarahkan segenap aktivitas umat manusia. Oleh sebab itu, ayat-ayat Alqur'an pada hakikatnya merupakan media yang menyajikan kehendak Allah SWT.

Asmaul Al-Husna merupakan salah satu cara Allah untuk memperkenalkan keesaan, kemahakuasaan, kesucian dan keagungan-Nya. Nama-nama atau sifat-sifat Allah terdapat makna yang dapat dijadikan petunjuk bagi manusia. Asmaul Husna mempunyai konsep-konsep dan nilai-nilai moral yang dapat diteladani, direduksi atau dipetik hikmahnya dalam upaya menata diri ke arah yang lebih sempurna.<sup>47</sup>

Asmaul Husna merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ilmu-ilmu keislaman. Dengan mempelajari Asmaul Husna kita dapat mengetahui nama-nama Allah yang baik, dan agung serta indah sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Dzat-Nya, Dzat Allah yang harus kita kenali sebagai sang maha pencipta, maha penguasa, dan Maha Pemilik dari Alam Semesta dan seluruh isinya.<sup>48</sup>

Mengenai uraian mengenai asmaul husna di atas, penulis menyimpulkan bahwa asmaul husna adalah ilmu yang mempelajari nama-nama Allah serta sifat-sifatnya. Mengetahui dan meyakini nama-nama Allah merupakan suatu yang harus diimani dan diyakini oleh semua muslim.

---

<sup>47</sup>Damhuri, "Penerapan Semangat Asmaul Husna "Al-Mu'izz Dan Al-Muzill" Dalam Pola Kepemimpinan", *Jurnal Madani*, 4.1 (2014), 112–26.

<sup>48</sup> Sri Ariyati dan Titik Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna", *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, II.1 (2016), 116–21.



### E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko pada tahun 2017, dengan judul Pengembangan Media utama (Ular Tangga Matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI, menghasilkan pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli media presentase kelayakan 95%, ahli materi presentase 90%, penilaian pendidik 90% dan respon siswa presentase 94,4%. Sehingga media valid dan layak digunakan.<sup>49</sup> Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Pada penelitian sebelumnya memuat materi luas keliling bangun datar kelas III sedangkan peneliti yang kembangkan memuat materi tematik tentang tema organ gerak hewan dan manusia.
2. Penelitian yang telah dikembangkan oleh Rifqi Fatihatul Karimah pada tahun 2014, dengan judul pengembangan media pembelajaran ular tangga Fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII menghasilkan pengembangan media termasuk kriteria sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan presentase penilaian ahli materi 77,14% kriteria layak digunakan, penilaian ahli media memperoleh presentase 94% media sangat layak digunakan.

---

<sup>49</sup> Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017), 4.1 (2017), 119–28.

Penilaian pendidik terhadap pengembangan media memperoleh presentase 86,83% serta respon peserta didik dengan presentase 80%, maka media dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>50</sup> Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Penelitian sebelumnya memuat materi getaran dan gelombang sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan materi tematik. Serta perbedaan cara bermain dengan peneliti sebelumnya.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Desi Astuti pada tahun 2017, dengan judul pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ipa fisika berbasis adobe flash untuk siswa SMP/MTs kelas VIII pokok bahasan pesawat sederhana, menghasilkan pengembangan media dengan kriteria sangat baik dengan hasil penilaian dari tiga ahli desain yang menunjukkan presentase kelayakan 78,5% menunjukkan media layak digunakan.<sup>51</sup> Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Pada penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan ular tangga berbasis adobe flash sedangkan pada penelitian yang dikembangkan menggunakan papan ular tangga.

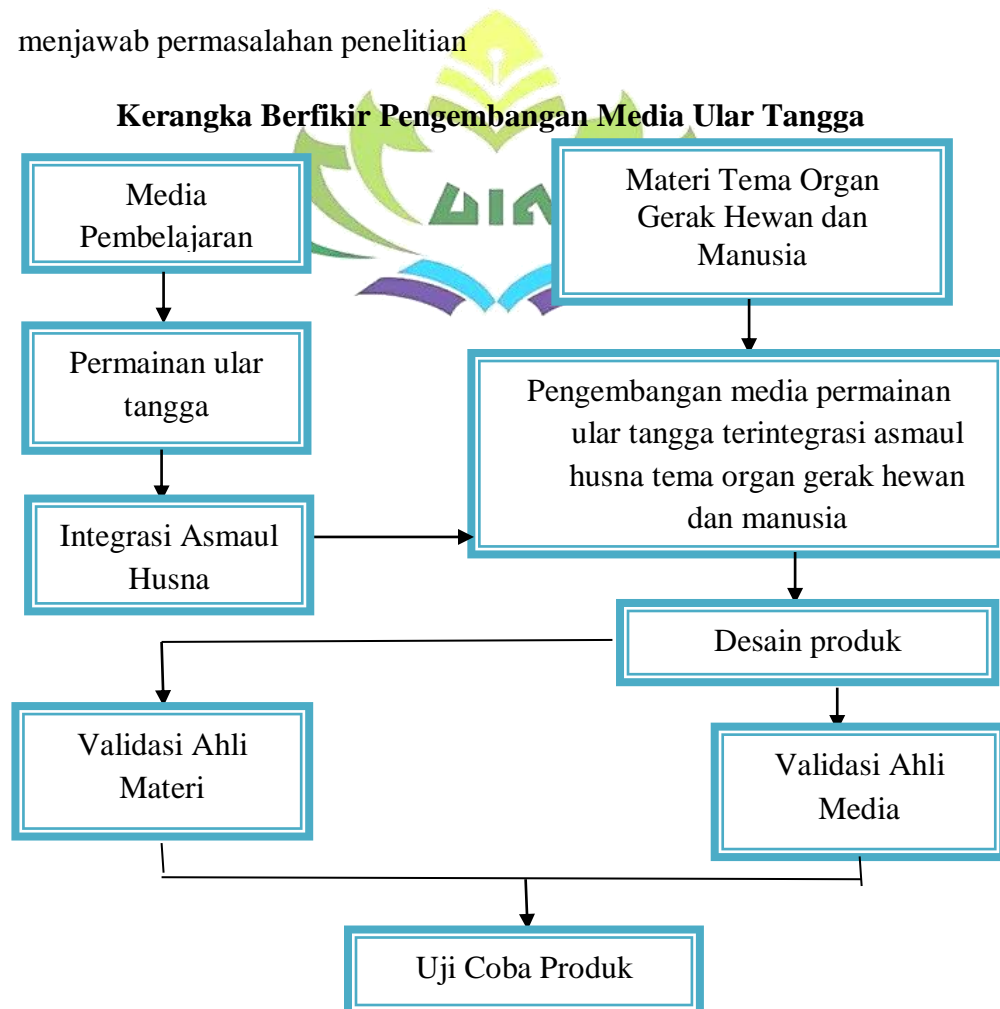
---

<sup>50</sup> Rifqi Fatihatul Karimah, Suporwoko, dan Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2.1 (2014), 6–10.

<sup>51</sup> Desi Astuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat sederhana*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2017)

## F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam kerangka berfikir memuat alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam hipotesis, permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab permasalahan penelitian



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam pembelajaran dengan tema organ gerak hewan dan manusia yang penulis integrasikan dengan asmaul husna. beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya:

1. Media permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak dengan ukuran 40cm x 40cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, kartu yang berisi soal, kartu ilmu pengetahuan, kartu bonus, soal kejutan, dan kartu zonk.
3. Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Terdapat beberapa kolom yang berisi kotak bonus, kotak soal kejutan, dan kotak zonk. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun kekolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.
4. Permainan ular tagga terdapat beberapa kartu diantaranya kartu bonus, kartu zonk, kartu soal kejutan dan kartu soal. Kartu berjumlah 100 buah dimana untuk mendapatkan sebuah kartu, pemain harus mengundi dadu

dan bermain dimana kolom yang didapat, maka selanjutnya pemain dapat membuka kartu sesuai nomor kolom yang didapat.

5. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga.
6. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang didalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju ke kotak berikutnya dan jika salah tetap di kotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.
7. Materi dalam permainan ular tangga adalah tentang tema organ gerak hewan dan manusia kelas V semester I yang diintegrasikan dengan asmaul husna. pengembangan media permainan di fokuskan pada tema organ gerak hewan dan manusia dan pengintegrasian asmaul husna sebagai pengetahuan untuk peserta didik mengetahui asmaul husna yang terdapat pada setiap kartu.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian Pengembangan

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

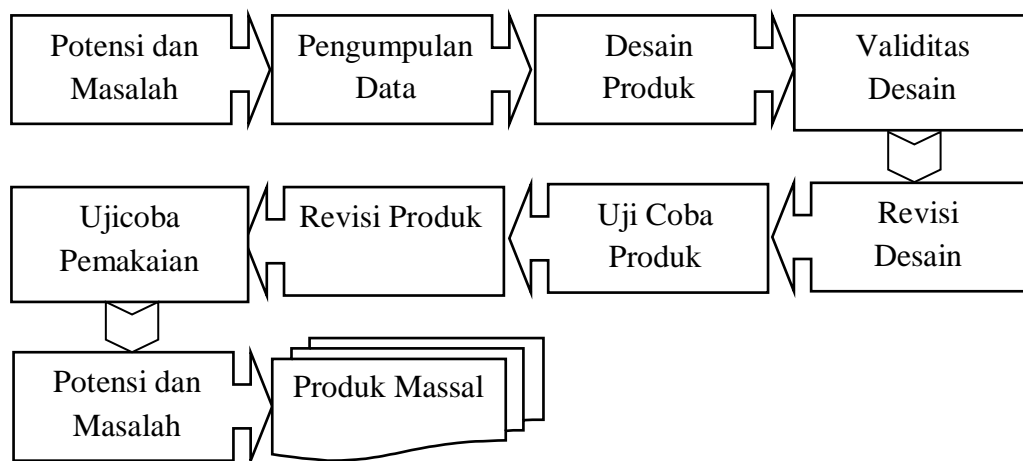
Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah dalam mengembangkan sebuah produk yaitu :

1. *Research and Information Collection*
2. *Planning*
3. *Develop Preliminary Form of Product*
4. *Premilinary Field Testing*
5. *Main Product Revision*
6. *Main Field Testing*
7. *Operasional Produk Revision*
8. *Operasional Field Testing*
9. *Final Product Revision*
10. *Dessimation and Implementation.*

Model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono terdapat 10 langkah dalam penelitian yaitu meliputi: 1) Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi produk, 5) Perbaikan produk, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produksi.<sup>52</sup>

Menurut Sugiyono menjelaskan secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>53</sup>

Menurut Sugiyono dalam Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall terdapat 10 langkah untuk menghasilkan sebuah produk akhir. Dalam penelitian pengembangan yang peneliti kembangkan hanya mencakup tujuh langkah karena mengingat terbatasnya waktu dan biaya. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu:



**Gambar 3.1 Metode Research and Development (R & D) Model Borg and Gall**

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 409.

<sup>53</sup> Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 34–46.

Maka peneliti menggunakan tujuh langkah dari sepuluh langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall, yaitu peneliti pengembangan ini adalah pengembangan media ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

## B. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di tiga sekolah yaitu di MI Ismaria Al- Qur'aniyyah Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 2 Bandar Lampung dikarenakan dalam proses pembelajaran belum tersedianya penggunaan media ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.



## C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik menggunakan langkah-langkah yang telah dipaparkan yaitu menggunakan tujuh langkah.

Langkah langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu:

**Potensi masalah:** penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar hanya sebatas buku cetak, belum memadainya media yang menarik dan inovatif yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah bosan bahkan banyak peserta didik sulit memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

**Pengumpulan data:** setelah menganalisis masalah dan kebutuhan yang diperlukan selanjutnya peneliti mengumpulkan sumber referensi guna mengembangkan produk media permainan terintegrasi asmaul husna pada tema organ gerak hewan dan manusia.

**Desain produk:** peneliti mendesain produk disesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik serta materi yang ada dalam standar pendidikan

**Validasi produk:** penilaian dari para ahli dalam menilai produk permainan ular tangga menjadi tolak ukur dalam pencapaian keberhasilan suatu produk. Validasi dilakukan oleh beberapa validator diantaranya dua validasi materi dan dua validasi media untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran.

**Uji coba produk:** setelah dilakukan validasi oleh beberapa validator media dan materi dengan melakukan revisi produk, maka produk di uji coba kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam memenuhi sarana pembelajaran.

**Gambar 3.2 Prosedur Penelitian**

## Prosedur langkah-langkah dalam penelitian

### 1. Potensi dan Masalah

Analisis yang dilakukan peneliti adalah dengan observasi. Observasi yang peneliti lakukan di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah, MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 2 Bandar Lampung dengan guru kelas V. Proses wawancara yang peneliti lakukan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sebatas menggunakan buku cetak serta terdapat beberapa guru menggunakan media yang sederhana dan belum adanya menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

### 2. Pengumpulan Data

Setelah menggali potensi masalah yang terdapat di lapangan, peneliti mengumpulkan sumber referensi yang relevan guna menunjang dalam pengembangan produk media permainan ular tangga.

### 3. Desain Produk

Desain produk awal berupa permainan ular tangga yang diintegrasikan asmaul husna pada tema organ gerak hewan dan manusia.

### 4. Validitas Produk

Validasi dilakukan oleh beberapa para ahli diantaranya: 2 validasi ahli materi, validasi 2 ahli media. Validasi berbagai ahli serta guru kelas V dilakukan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang peneliti kembangkan.



## 5. Perbaikan Produk

Perbaikan desain dilakukan setelah adanya masukan dari beberapa validator. Peneliti melakukan revisi terhadap produk yang diberi masukan dan kritik. Hal tersebut bertujuan agar produk yang akan dikembangkan menjadi produk yang tepat.

## 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan di lapangan dengan mengambil beberapa sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan data kualitatif. Data kualitatif yaitu membandingkan hasil pengembangan dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pengumpulan data menggunakan instrumen angket peserta didik untuk menilai kelayakan dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba produk terbatas dengan jumlah 10 peserta didik dan selanjutnya dilakukan uji skala luas guna memperoleh hasil respon peserta didik.

## 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila produk yang diuji coba atau diterapkan ditemukan kendala-kendala yang kurang pada saat perencanaan dilakukan, hal tersebut seperti hasil penerapan yang kurang optimal.

#### **D. Jenis Data**

Jenis data pengembangan media pembelajaran dari validasi dilakukan dengan dua cara, yaitu pertama dengan data kualitatif berupa tanggapan dan masukan atau saran dari validator. Data kedua yaitu data kuantitatif dengan memperoleh hasil penilaian yang dilakukan validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan angket. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mengenai peserta didik dalam pembelajaran, peran media pembelajaran guna menunjang kesulitan pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Instrumen kedua yaitu berupa angket. Angket bertujuan sebagai acuan dasar dalam penilaian keberhasilan produk. Angket berupa pertanyaan dalam menggali informasi dalam mengumpulkan data seperti kelayakan media pembelajaran ular tangga, ketepatan isi, kemenarikan desain, serta respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga.

Validasi dilakukan oleh validator sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, seperti validasi ahli materi, validasi ahli media, guru kelas V. Angket diberikan kepada validator bertujuan agar dapat mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

## F. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data

### 1. Teknik Pengumpulan data

Teknik data pengumpulan data menggunakan kelayakan suatu produk melalui data hasil validasi yang dilakukan oleh validasi ahli berupa angket menggunakan skala likert untuk mengetahui instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Hasil uji coba dilakukan oleh pendidik mata pelajaran dengan menggunakan angket atau kuesioner.

#### a. Lembar validasi media

Lembar validasi media berisi tampilan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik. Lembar validasi dikembangkan menjadi beberapa pernyataan yang di isi oleh ahli media. Adapun kisi-kisi angket untuk validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Angket Ahli Media**

No	Aspek penilaian	No butir soal	Jumlah butir soal
1	Efisiensi media	1,2,3,4	4
2	Keakurat media	5,6,7,8	4
3	Estetika	9,10,11,12,13	5
4	Ketahanan media	14	1
5	Keamanan bagi peserta didik	15	1
	Jumlah		15

b. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket Ahli Materi**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian Materi dengan KD	1, 2
		B. Keakuratan Materi	3, 4
		C. Kemutakhiran Materi	5
		D. Mendorong Keingintahuan	6, 7
2	Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik penyajian	8
		B. Pendukung Penyajian	9, 10, 11
		C. Penyajian Pembelajaran	12
3	Aspek Penilaian Kontekstual	A. Hakikat Kontekstual	13, 14
	Jumlah		14

c. Lembar angket respon guru

Lembar angket respon guru digunakan untuk mengetahui tentang kelayakan materi organ gerak hewan dan manusia sebagai media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket respon guru dalam tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1, 2
		Keaktualitas	3, 4, 5
2	Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6, 7, 8
		Kemudahan untuk dipahami	9, 10, 11
		Kejelasan	12, 13
		Memberi umpan balik	14, 15
	Jumlah		15

d. Lembar angket respon peserta didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik. Adapun kisi-kisi angket peserta didik dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek penilaian	No butir soal	Jumlah butir soal
1	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6,7,8,9	9
2	Materi	10,11,12	3
4	Bahasa	13,14	2
	Jumlah		14

## 2. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Angket Validasi

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata perindikator dari total nilai jawaban perindikator. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata.<sup>54</sup>

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata perindikator

$\sum i$  = jumlah total nilai jawaban dari responden

$n$  = banyaknya responden



Adapun kriteria validasi analisis rata-rata terdapat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.5**

**Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Perindikator<sup>55</sup>**

Rata-Rata	Kriteria Validasi
$4,21 \leq \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Valid
$3,41 \leq \bar{x} \leq 4,20$	Valid, tidak revisi
$2,61 \leq \bar{x} \leq 3,40$	Cukup Valid, tidak revisi
$1,80 \leq \bar{x} \leq 2,60$	Kurang Valid, sebagian revisi
$1,00 \leq \bar{x} \leq 1,80$	Tidak Valid, revisi total

<sup>54</sup> Rizki Bayu Aji, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning ( CTL )", *Kaunia*, XI.1 (2015), 78–83.

<sup>55</sup> Yuberti, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Kvisof Flikbook Maker yang Merujuk pada Nilai-nilai Keislaman di Perguruan Tinggi Negeri Lampung* (Bandar Lampung, 2015), h.102



Hasil analisis lembar instrumen digunakan untuk mengetahui ketertarikan, kriteria tampilan media dan penyajian materi dalam media yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi pada tabel berikut:

**Tabel 3.6**  
**Interpretasi Skor Kuesioner Validasi**<sup>56</sup>

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
0-20	Sangat kurang layak

## 2. Analisis Data Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dianalisis dengan cara presentase.

Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut.<sup>57</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan.

<sup>56</sup> Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5.April (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>.

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan' (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), p. 72.

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik<sup>58</sup>**

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup menarik
21-40	Kurang menarik
0-20	Tidak menarik

Apabila hasil penilaian validasi minimal 60 maka dinyatakan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dapat di gunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli serta komentar dan masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.8**

**Angket Validasi ahli, pendidik dan peserta didik**

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

<sup>58</sup> Sri Latifah, Eka Setiawati, and Abdul Basith, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nila-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5.April (2016), 43–51 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.104>>.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan pendidik. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat respon kepada peserta didik kelas V. Langkah-langkah dalam pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik sebagai berikut:

##### **1. Potensi dan masalah**

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia. Potensi pengembangan produk bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar serta menimalisir dari permasalahan dikelas bahwa belum adanya media pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran hanya berupa buku cetak dan media gambar. Selain itu

belum terdapat media berupa permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara tidak terstruktur terhadap guru kelas V MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung Ibu Fitriana, S.Pd, Bapak Asrori, S.Pd guru kelas V MIN 8 Bandar Lampung dan Ibu Tati, S.Pd selaku guru kelas V MIN 2 Bandar Lampung bahwa dikelas V tidak terdapat adanya media pembelajaran berbentuk media permainan ular tangga khusus pada tema organ gerak hewan dan manusia dalam proses pembelajaran.

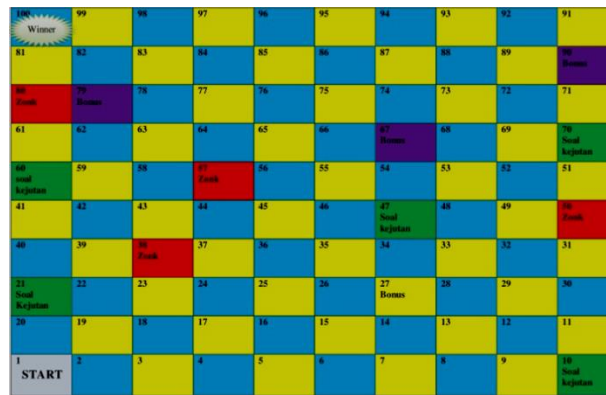
## **2. Mengumpulkan Data**

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari siswa terhadap produk yang ingin dikembangkan. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan.

## **3. Desain Produk**

Setelah dilakukan analisis masalah, langkah selanjutnya mendesain produk awal yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berupa mendesain papan permainan ular tangga dengan memilih gambar pada setiap kolom, pemilihan gambar dan tulisan yang menarik pada

papan permainan ular tangga. Desain kartu dalam permainan ular tangga dengan bantuan microsoft word dengan membuat tiap kolomnya dengan ukuran huruf 12, jenis huruf Cambria, ukuran kartu permainan yaitu berukuran 5 x 10 cm. Berikut adalah desain awal pengembangan produk:



**Gambar 4.1**  
**Desain awal papan ular tangga**


1 Ar Rahman Maha Pengasih	2 Ar Rahim Maha Penyayang	3 Al Malik Maha Raja	4 Al Qudduus Maha Suci	5 As Salaam Maha Memberi Sejahtera	6 Al Mu'min Maha Memberi Keamanan
7 Al Muhaimin Maha Memelihara	8 Al Aziz Maha Perkasa	9 Al Jabbar Maha Gagah	10 Al Mutakabbir Maha Memiliki Kebesaran	11 Al Khaaliq Maha Pencipta	12 Al Baari Maha Mengadakan
13 Al Mushawwir Maha Membentuk Rupa	14 Al Ghaffar Maha Pengampun	15 Al Qahhar Maha Memaksa	16 Al Wahhaab Maha Pemberi Karunia	17 Ar Razzaq Maha Pemberi Rezeki	18 Al Fattaah Maha Pembuka Rahmat

**Gambar 4.2**  
**Desain awal kartu asmaul husna**

<p>Alat gerak manusia berupa rangka (tulang) dan otot. Di bawah ini yang nomor 1 menunjukkan alat gerak berupa?</p>  <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p>Tulang merupakan gerak pasif karena tulang tidak dapat melakukan gerakan tanpa adanya gerakan otot. Otot menempel pada tulang sehingga menyebabkan tulang dapat bergerak. Maka otot merupakan alat gerak aktif karena?</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p><b>ILMU PENGETAHUAN</b></p> <p>Tahukah kamu katak merupakan hewan amfibi. Katak hidup di dua tempat, ketika katak di air menggunakan ekor saat berenang dan di air katak bergerak dengan cara melompat.</p> <p>(maju 3 langkah tanpa menjawab soal)</p>	<p>Gambar di bawah ini menunjukkan gambar ikan bergerak menggunakan?</p>  <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p>Hewan reptil bergerak dengan cara melata yaitu dengan menggunakan perut, hewan ini memiliki sisik, dan memiliki bentuk tubuh yang memanjang serta memiliki bisa. Hewan apakah yang menunjukkan deskripsi di atas?</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>
<p>Burung dapat terbang ke udara dengan menggunakan alat gerak berupa?</p>  <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p>Hewan berdasarkan tulang belakangnya digolongkan menjadi dua. Yaitu salah satunya hewan yang memiliki tulang belakang disebut dengan?</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p>Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah?</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p>Hewan berdasarkan tulang belakangnya digolongkan menjadi dua. Yaitu salah satunya hewan yang tidak memiliki tulang belakang disebut dengan?</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>	<p><b>SOAL KEJUTAN</b></p> <p>Apakah arti amnial huma?</p> <p>(kamu dapat bertanya dengan teman)</p> <p>(jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)</p>

**Gambar 4.3**  
**Desain awal kartu soal**


**TATA CARA PERMAINAN**



1. Permainan ular tangga diberikan secara bergantian, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik.
2. Untuk memulai permainan diberikan dengan mengambil dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya peserta berdiskusi about dari berapa ke letak apakah peserta mendapatkan mata dadu 6 maka peserta mendapat kesempatan kembali untuk mengambil dadu.
3. Peserta yang tidak mendapatkan kesempatan mengambil dadu dapat mengajukan foto kebetulan tentang mata dadu yang diperoleh.
4. Ketika foto sudah mendapat tempat yang diperoleh, selanjutnya peserta mengundi kartu tentang konsep yang terdapat pada letak papan ular tangga.
5. Pada saat peserta mengundi kartu, peserta wajib memberikan dengan kartu standar huruf tertentu agar pada ular tangga peserta dan teman selanjutnya selanjutnya peserta dapat membaca huruf di belakang standar huruf yang terdapat dari soal tersebut (tidak boleh bertanya pada teman). Soal selanjutnya boleh bertanya pada teman untuk membantu, soal bonus dan soal bonus serta soal kuis pengetahuan.
6. Soal tersebut akan soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut, jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika

Jawaban tidak peserta tetap berada pada letak tersebut sampai peserta mendapat giliran berikutnya dan mengambil dadu kembali.

- 8) Soal selanjutnya adalah soal yang wajib di jawab oleh peserta yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman selanjutnya, ketika peserta tidak bisa menjawab soal, jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban tidak peserta tetap berada pada letak tersebut sampai peserta mendapat giliran berikutnya dan mengambil dadu kembali.
- 9) Saat peserta pertama sudah mengambil dadu, foto bergerak tersebut juga akan yang di dapat.
6. Pada saat peserta berdiskusi dan foto bergerak di letak yang bertepatan ular, maka peserta harus mengundi soal yang akan di jawab. Dua foto bergerak tersebut ke letak yang bertepatan maka peserta berhak soal atau maju mengundi foto tangga.
7. Setelah peserta pertama dapat menyelesaikan soal, maka kesempatan peserta selanjutnya untuk mengundi soal seperti peserta pertama.
8. Permainan diberikan dengan foto yang terdapat di dalam mengundi letak North.



**Gambar 4.4**  
**Desain awal tata cara permainan ular tangga**

Komponen-komponen yang terdapat pada pengembangan media permainan ular tangga sebagai berikut:

8. Media permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak papan dengan ukuran 40cm x 40cm



9. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, kartu yang berisi soal, kartu ilmu pengetahuan, kartu bonus, soal kejutan, dan kartu zonk.
10. Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Terdapat beberapa kolom yang berisi kotak bonus, kotak soal kejutan, dan kotak zonk. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun kekolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.
11. Permainan ular tagga terdapat beberapa kartu diantaranya kartu bonus, kartu zonk, kartu soal kejutan dan kartu soal. Kartu berjumlah 100 buah dimana untuk mendapatkan sebuah kartu, pemain harus mengundi dadu dan bermain dimana kolom yang didapat, maka selanjutnya pemain dapat membuka kartu sesuai nomor kolom yang didapat.
12. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga.
13. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang didalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju kekotak

berikutnya dan jika salah tetap dikotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.

14. Materi dalam permainan ular tangga adalah tentang tema organ gerak hewan dan manusia kelas V semester I yang diintegrasikan dengan asmaul husna. pengembangan media permainan di fokuskan pada tema organ gerak hewan dan manusia dan pengintegrasian asmaul husna sebagai pengetahuan untuk peserta didik mengetahui asmaul husna yang terdapat pada setiap kartu.

#### **4. Validasi produk**

Validasi produk pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna diuji oleh 4 ahli terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kriteria dalam penentuan subyek ahli yaitu: (1) berpengalaman dibidangnya, (2) berpendidikan minimal S2. Validasi juga dilakukan oleh 3 praktisi atau pendidik yaitu guru kelas V dengan kriteria sebagai berikut: (1) berpengalaman dibidangnya, (2) berpendidikan minimal S1. Instrumen validasi menggunakan skala likers. Adapun hasil validasi ahli dan validasi praktisi sebagai berikut:

##### **a) Validasi ahli materi**

Validasi ahli materi tematik yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu dengan validator pertama (V1) Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I pada tanggal 24 juli 2018 melakukan validasi materi

dan validator kedua (V2) Baharudin, M.Pd melakukan validasi pada tanggal 30 juli 2018, M.Pd.

Berikut hasil yang diperoleh pada validasi ahli materi

**Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang dinilai	indikator	V1	V2	Rata-rata	keterangan
1	Kelayakan isi	1. Kelengkapan materi	4	5	4,5	Sangat valid
		2. Keluasan Materi	4	4	4	Valid, tanpa revisi
		3. Keakuratan konsep dan definisi	4	5	4,5	Sangat valid
		4. Keakuratan data dan fakta	4	4	4	Valid, tanpa revisi
		5. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	5	5	5	Sangat valid
		6. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	5	4	4,5	Sangat valid
		7. Mendorong rasa ingin tahu	5	5	5	Sangat valid
		8. Menciptakan kemampuan bertanya	4	5	4,5	Sangat valid
2	Kelayakan penyajian	9. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	4	5	4,5	Sangat valid
		10. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	5	4	4,5	Sangat valid
		11. Kunci jawaban soal latihan	5	4	4,5	Sangat valid
		12. Keterlibatan peserta didik	5	5	5	Sangat valid
3	Penilaian kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang diajarkan	5	5	5	Sangat valid

		dengan situasi dunia nyata siswa				
		14. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.	5	5	5	Sangat valid
Jumlah			64	65	64,5	
Presentase akhir			92%			
Keterangan akhir			Sangat valid			

*Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran )*

Adapun saran dan komentar validator materi adalah sebagai berikut:

Terdapat 3 aspek pada lembar validasi ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Terdapat 8 indikator pada aspek kelayakan isi yaitu Kelengkapan materi, Keluasan Materi, Keakuratan konsep dan definisi, Keakuratan data dan fakta, Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi, Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, Mendorong rasa ingin tahu, Menciptakan kemampuan bertanya.

Pada aspek kelayakan isi memperoleh presentase kelayakan 90% (sangat valid), indikator pertama pada aspek kelayakan isi yaitu kelengkapan materi disajikan dengan jelas memperoleh rata-rata 4,5 (sangat Valid), indikator keluasan materi memperoleh rata-rata 4 (valid,

tanpa revisi), indikator keakuratan konsep dan definisi memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator keakuratan data dan fakta memperoleh rata-rata (valid tanpa revisi), indikator keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi memperoleh rata-rata 5 (sangat valid), indikator gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator mendorong rasa ingin tahu memperoleh rata-rata 5(sangat valid), indikator mendorong rasa ingin tahu memperoleh rata-rata 5(sangat valid), dan indikator menciptakan kemampuan bertanya memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Terdapat empat indikator dalam aspek kelayakan penyajian yaitu : contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar, soal latihan pada setiap kegiatan belajar, kunci jawaban soal latihan, keterlibatan peserta didik. Pada aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase 92.5%. Indikator pertama pada aspek kelayakan penyajian contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran disajikan dengan jelas dengan memperoleh rata-rata 4.5 (sangat valid), indikator soal latihan pada setiap kegiatan belajar memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator kunci jawaban soal latihan memperoleh rata-rata 4,5(sangat valid), dan indikator keterlibatan peserta didik memperoleh rata-rata 5(sangat valid).

Pada aspek yang ketiga yaitu penilaian kontekstual terdapat dua indikator keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan

sehari-hari. Presentase kelayakan pada aspek penilaian kontekstual yaitu 100%. Pada indikator pertama yaitu keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa menyajikan dengan jelas perolehan rata rata 5 (sangat valid) dan indikator kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari memperoleh rata-rata 5 (sangat valid).

Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli materi, penilaian yang dicapai rata-rata pada aspek kelayakan isi 4,5 kelayakan penyajian memperoleh rata-rata 4,6 dan penilaian kontekstual dengan rata-rata 5. Jumlah presentase validasi pada aspek kualitas isi adalah 90% dengan kriteria sangat layak, jumlah presentase validasi pada aspek kelayakan penyajian adalah 92,5% dengan kriteria (sangat layak) dan aspek yang ketiga penilaian kontekstual memperoleh jumlah presentase 100% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dua ahli materi memperoleh kesimpulan bahwa terdapat tiga aspek penilaian diantaranya : aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari dua ahli materi adalah 92% sehingga sangat layak digunakan.



### b) Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dua validator yang ahli dibidang media.

Validasi media melakukan validasi pada desain media permainan ular tangga yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 17 Juli 2018 dengan validator pertama (V1) Anton Trihartanto, M.Pd, validator kedua (V2) Ajo Yusandika, S.Si, M.Sc pada hari Rabu 24 Juli 2018.

Berikut hasil yang diperoleh pada validasi media.

**Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	indikator	V1	V2	Rata-rata	keterangan
1	Efisiensi media	1. Mudah digunakan	4	4	4	Valid, tidak perlu revisi
		2. Mudah disimpan	4	4	4	Valid, tidak perlu revisi
		3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	5	4	4,5	Sangat Valid
		4. Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga	5	4	4,5	Sangat Valid
2	Keakuratan media	5. desain warna papan media permainan	5	5	5	Sangat Valid
		6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami	4	5	4,5	Sangat Valid
		7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	4	5	4,5	Sangat Valid
		8. Konsistensi penggunaan huruf,	4	5	4,5	Sangat Valid

		gambar, spasi dan pengetikan pada kartu				
3	Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	5	4	4,5	Sangat Valid
		10. Keserasian warna tulisan pada kartu	4	5	4,5	Sangat Valid
		11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan	4	5	4,5	Sangat Valid
		12. Ketepatan warna pada papan setiap kolom	5	5	5	Sangat Valid
		13. Kemenarikan kartu	5	4	4,5	Sangat Valid
4	Ketahanan media	14. Tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan	5	4	4,5	Sangat Valid
5	Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)	5	4	4,5	Sangat Valid
Jumlah			68	67	67,5	
Presentase akhir			90%			
Keterangan akhir			Sangat Valid			

*Sumber: Pengolahan data ( Perhitungan pada lampiran)*

Terdapat 5 aspek pada lembar validasi ahli desain yaitu Efisiensi media, Keakuratan media, Estetika, Ketahanan media, Keamanan bagi peserta didik.

Terdapat 4 indikator pada aspek efesiensi media yaitu Mudah digunakan, Mudah disimpan, Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus, Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga.

Pada aspek efesiensi media memperoleh presentase penilaian dari dua ahli media yaitu 85% dengan kriteria (sangat layak). indikator pertama mudah digunakan disajikan dengan jelas memperoleh rata-rata 4 (Valid, tidak perlu revisi), indikator mudah disimpan disajikan dengan jelas memperoleh rata-rata 4 (Valid, tidak perlu revisi), indikator pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus memperoleh rata-rata 4,5 (sangat Valid), indikator kemenarikan pengemasan desain 4,5 (sangat valid).

Pada aspek Keakuratan media terdapat empat indikator yaitu desain warna papan media permainan, Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami, Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan, Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu. Presentase kelayakan pada aspek keakuratan media memperoleh 93% dengan kriteria sangat layak, tidak perlu revisi. Indikator pertama dalam aspek keakuratan media disajikan dengan jelas memperoleh rata-rata 5 (sangat valid), indikator Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Terdapat lima indikator pada aspek estetika yaitu: Keserasian pemilihan warna pada papan permainan, Keserasian warna tulisan pada

kartu, Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan, Ketepatan warna pada pada papan setiap kolom, Kemenarikan kartu. pada aspek estetika memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kriteria sangat layak. Indikator pertama pada aspek estetika Keserasian pemilihan warna pada papan permainan disajikan dengan jelas memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator keserasian warna tulisan pada kartu memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), indikator ketepatan warna pada pada papan setiap kolom memperoleh rata-rata 5 (sangat valid), dan indikator kemenarikan kartu memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Pada aspek ketahanan media terdapat indikator yaitu tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan. Presentase kelayakan pada aspek ketahanan media memperoleh jumlah presentase 90% kriteria sangat layak. Indikator tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Pada aspek keamanan bagi peserta didik memiliki satu indikator yaitu memiliki bahan yang aman (tidak tajam). Presentase kelayakan pada aspek keamanan bagi peserta didik memperoleh jumlah presentase (90% kriteria sangat layak. Indikator memiliki bahan yang aman (tidak tajam) memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli media, penilaian yang dicapai rata-rata pada aspek efesiensi media 4,25, aspek keakuratan media memperoleh rata-rata 4,6 aspek estetika dengan rata-rata 4,6 ,aspek ketahanan media memperoleh rata-rata 4,5 dan aspek keamanan bagi peserta didik memperoleh rata-rata 4,5. Jumlah presentase validasi pada aspek efesiensi media adalah 85% dengan kriteria sangat layak, jumlah presentase validasi pada aspek keakuratan media adalah 93% dengan kriteria (sangat layak) dan aspek estetika memperoleh jumlah presentase 92% dengan kriteria sangat layak, aspek ketahanan media memperoleh persentase 90% kriteria (sangat layak) dan aspek keamanan bagi peserta didika dengan jumlah presentase 90% dengan kriteria (sangat layak).

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dua ahli media memperoleh kesimpulan bahwa terdapat lima aspek penilaian diantaranya: aspek efesiensi media, aspek keakuratan media, aspek estetika, aspek ketahanan media, aspek keamanan bagi peserta didik memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari dua ahli media adalah 90% sehingga media sangat layak digunakan.

#### **c) Data hasil penilaian pendidik**

Pendidik yang memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga merupakan pendidik yang mengampu mata pelajaran tematik pada jenjang sekolah dasar di Bandar Lampung. Penilaian media pembelajaran berupa permainan ular tangga dilakukan oleh ibu Tati, S.Pd.I guru kelas V

MIN 2 Bandar Lampung (V1) dan bapak Asrori, S.Pd.I guru kelas V MIN 8 Bandar Lampung (V2).

Aspek penilaian yang dilakukan oleh pendidik terdiri atas Aspek materi pembelajaran dan Aspek kelayakan media.

**Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Pendidik**

No	Aspek yang dinilai	indikator	V1	V2	V3	V <sub>total</sub>	Rata-rata	keterangan
1	<b>Aspek materi pembelajaran</b>	1. Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai	5	5	5	15	5	Sangat Valid
		2. Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran	5	5	5	15	5	Sangat Valid
		3. Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema organ gerak hewan dan manusia	5	5	4	14	4, 7	Sangat Valid
		4. Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	4	3	5	12	4	Valid, tidak revisi
		5. Ketepatan ilustrasi dengan materi	4	5	5	14	4, 7	Sangat Valid
2	<b>Aspek kelayakan media</b>	6. Media kuat dan tahan lama	5	4	4	13	4,3	Sangat Valid
		7. Media mudah dipakai atau digunakan siswa	5	4	4	13	4,3	Sangat Valid
		8. Media dapat digunakan secara berulang-ulang	5	5	4	14	4, 7	Sangat Valid



	9. Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi tema organ gerak hewan dan manusia	5	5	5	15	5	Sangat Valid
	10. Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa	4	4	5	13	4,3	Sangat Valid
	11. Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia	3	5	5	13	4,3	Sangat Valid
	12. Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran	3	5	5	13	4,3	Sangat Valid
	13. Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik	3	4	5	12	4	Valid, tidak revisi
	14. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	4	4	4	12	4	Valid, tidak revisi
	15. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran	4	5	4	13	4,3	Sangat Valid
Jumlah		64	68	69	201	67	
Presentase akhir		89%					
Keterangan akhir		Sangat valid					

*Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran)*

Terdapat 5 indikator dalam aspek materi pembelajaran dan 10 indikator dalam aspek kelayakan media. Pada aspek materi pelajaran terdapat beberapa indikator diantaranya: Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai, Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran, Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema organ gerak hewan dan manusia, Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran dan ketepatan ilustrasi dengan materi.

Aspek kelayakan media terdapat 10 indikator diantaranya: Media kuat dan tahan lama, Media mudah dipakai atau digunakan siswa, Media dapat digunakan secara berulang-ulang, Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi tema organ gerak hewan dan manusia, Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa, Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia, Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran, Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik, Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi, Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran.

Pada aspek materi pembelajaran memperoleh jumlah presentase 93% dengan kriteria sangat layak. Terdapat indikator diantaranya: indikator media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai disajikan dengan

jelas memperoleh rata-rata 5 (sangat valid), indikator media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata 5 (sangat valid), indikator media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema organ gerak hewan dan manusia memperoleh rata-rata 4,7 (sangat valid), indikator media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran memperoleh rata-rata 4 (valid). Dan indikator ketepatan ilustrasi dengan materi memperoleh rata-rata 4,7 (sangat valid).

Aspek kelayakan media terdapat 10 indikator diantaranya: Media kuat dan tahan lama, Media mudah dipakai atau digunakan siswa, Media dapat digunakan secara berulang-ulang, Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi tema organ gerak hewan dan manusia, Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa, Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia, Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran, Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik, Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi, Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran.

Pada aspek kelayakan media memperoleh jumlah presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Indikator pertama pada aspek kelayakan media adalah media kuat dan tahan lama dengan perolehan rata-rata 4,3

(sangat valid), indikator media mudah dipakai atau digunakan siswa memperoleh rata-rata 4,3 (sangat valid), indikator media dapat digunakan secara berulang-ulang memperoleh rata-rata 4,7 (sangat valid), indikator media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi tema organ gerak hewan dan manusia memperoleh rata-rata 5 (sangat valid, tidak revisi), indikator media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa memperoleh rata-rata 4,3 (sangat valid), indikator kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia memperoleh rata-rata 4,3 (sangat valid), indikator media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata 4,3 (sangat valid), indikator penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik memperoleh rata-rata 4 (layak, tidak revisi), indikator media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi memperoleh rata-rata 4 (layak, tanpa revisi), dan indikator penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran memperoleh rata-rata 4,3 (sangat layak).

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga pendidik atau guru, memperoleh penilaian yang dicapai rata-rata pada aspek materi pembelajaran 4,7 (sangat valid), aspek kelayakan media memperoleh rata-rata 4,3 (sangat valid). Jumlah presentase validasi pada aspek media pembelajaran adalah 93% dengan kriteria sangat layak, jumlah presentase

validasi pada aspek kelayakan media adalah 87% dengan kriteria (sangat layak).

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh tiga pendidik atau guru memperoleh kesimpulan bahwa terdapat dua aspek penilaian diantaranya: aspek materi pembelajaran dan kelayakan media memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari tiga pendidik adalah 89% sehingga media sangat layak digunakan.

## 5. Data hasil uji coba terbatas

Hasil uji coba produk terbatas merupakan langkah pada prosedur penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian dilakukan kepada 10 peserta didik kelas V di MIN 8 Bandar Lampung di kelas V C. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian, saran maupun komentar tentang media permainan yang peneliti kembangkan.

Berikut hasil uji coba terbatas produk:

**Tabel 4.4 Data Hasil Uji Coba Terbatas**

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor	Presentase Setiap Aspek	Keterangan
1	<b>Ketertarikan</b>	1. Tampilan papan media permainan menarik	42	88%	Sangat Menarik
		2. Media permainan ini mudah digunakan	45		
		3. Petunjuk permainan mudah dipahami	44		
		4. Kegiatan belajar lebih menyenangkan	46		
		5. Pemilihan warna pada	46		

		papan permainan menarik			
		6. Tata letak dan susunan huruf tepat	43		
		7. Kerapihan desain menarik	42		
		8. Pemilihan warna pada papan permainan baik	45		
		9. Bentuk dan warna media menarik	41		
2	<b>Materi</b>	10. Media berisi materi yang menarik	41	87%	Sangat Menarik
		11. Materi mudah dipelajari	46		
3	<b>Bahasa</b>	12. Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	48	93%	Sangat Menarik
		13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	45		
Jumlah			623	89%	Sangat Menarik
Presentase akhir			89%		
Keterangan akhir			Sangat Menarik		

*Sumber: Pengolahan Data ( Perhitungan pada lampiran)*

## 6. Hasil uji coba produk luas

Uji coba produk luas merupakan langkah berikutnya yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Uji coba skala luas dilakukan di tiga sekolah yaitu MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung, MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 8 Bandar Lampung, dengan masing masing jumlah peserta didik sebanyak 26 siswa di MI Ismaria Al Qur'aniyyah

Bandar Lampung, 34 siswa di MIN 2 Bandar Lampung dan 31 siswa di MIN 8 Bandar Lampung. Hal ini dilakukan guna mendapatkan penilaian, saran dan komentar kepada peserta didik mengenai media permainan ular tangga.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Luas**

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	MI	MI	MI	Presentase Setiap Indikator	Keterangan
1	ketertarikan	1. Tampilan papan media permainan menarik	296	168	115	91%	
		2. Media permainan ini mudah digunakan	313	173	118		
		3. Petunjuk permainan mudah dipahami	300	166	116		
		4. Kegiatan belajar lebih menyenangkan	318	184	112		
		5. Pemilihan warna pada papan permainan menarik	291	162	117		
		6. Tata letak dan susunan huruf tepat	309	166	119		
		7. Kerapihan desain menarik	319	175	117		
		8. Pemilihan warna pada papan permainan baik	294	167	121		



		9. Bentuk dan warna media menarik	314	166	122		
2	Materi	10. Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	142	175	120	93%	
		11. Media berisi materi yang menarik	141	177	117		
		12. Materi mudah dipelajari	140	172	117		
3	Bahasa	13. Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	137	170	119	92%	
		14. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	140	173	117		
Jumlah			3454	2394	1647	92%	
Presentase akhir			92%				
Keterangan akhir			Sangat layak				

*Sumber: Pengolahan Data ( Perhitungan pada lampiran)*

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia menggunakan langkah-langkah menurut pengembangan Sugiyono dari model pengembangan Borg and Gall. Penelitian dilakukan di tiga sekolah diantaranya: MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar

Lampung. Responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 34 siswa di MIN 2 Bandar Lampung dan 31 siswa di MIN 8 Bandar Lampung, 26 siswa di MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yaitu berupa media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia yang telah divalidasi, diuji cobakan. Produk akhir dari media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu pendidik dalam pembelajaran serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia mengenai perancangan dan kelayakan sebagai media pembelajaran. Data kelayakan media diperoleh dari perhitungan yang dilakukan oleh perhitungan angket saat validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru sebagai validator serta angket mengetahui respon peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal dan uji coba produk.

## **1. Potensi Masalah**

Tahap identifikasi masalah atau potensi masalah dan pengumpulan data dari kajian pustaka dan pra penelitian yang dilakukan saat analisis kebutuhan. Potensi pengembangan produk bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar serta menimalisir dari permasalahan dikelas seperti belum adanya media pembelajaran yang inovatif.

## **2. Pengumpulan Data**

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan prapenelitian melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas V di tiga sekolah, hasil wawancara menunjukkan bahwa pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan bahan ajar dan media berupa buku cetak dan media gambar. Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh pendidik media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran berupa buku cetak dan media gambar serta belum tersedianya media berupa permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran. Maka perlunya dilakukan pengembangan permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia sebagai media pembelajaran yang membentuk peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

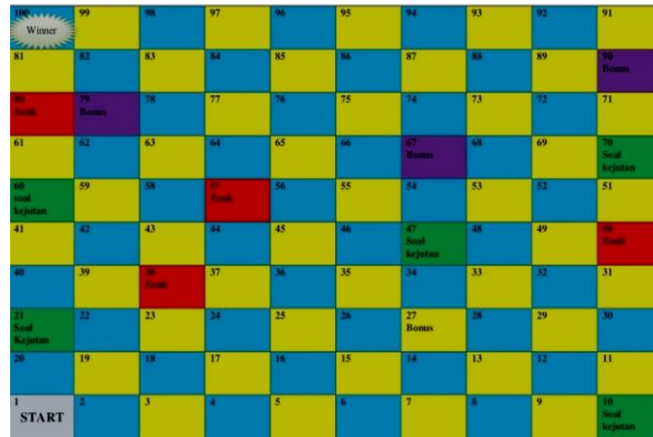
### 3. Hasil Desain Produk

Berdasarkan hasil pra penelitian maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah perencanaan pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia yang dikembangkan:

Proses pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia dibuat dengan beberapa tahap yaitu pembuatan papan ular tangga dan mendesain bentuk kartu menggunakan aplikasi adobe photoshop CS3.

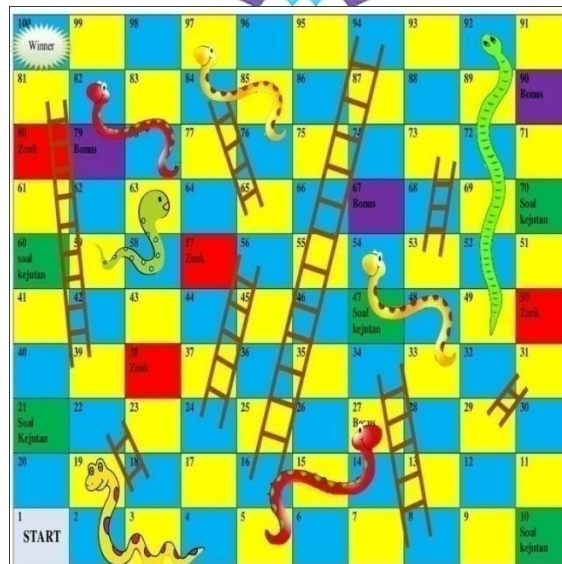
- a. Pembuatan papan permainan ular tangga dilakukan dengan membuat desain pertama menggunakan microsoft word untuk membuat 100 kolom papan ular tangga. Selanjutnya setiap kolom diberi warna sesuai warna abu abu menunjukkan nomor awal dalam permainan. Kolom warna kuning dan biru terdapat soal pertanyaan, kolom warna ungu menunjukkan bonus, kolom merah menunjukkan zonk dan kolom hijau menunjukkan soal kejutan.

Tahap pertama pembuatan papan permainan ular tangga:



**Gambar 4.5 Tahap pertama desain media**

- b. Langkah selanjutnya mendesain papan permainan ular tangga menggunakan aplikasi adobe photoshop SC3 untuk menambah gambar dan memperbaiki tampilan.



**Gambar 4.6 tahap perbaikan media**

- c. Tahap selanjutnya pembuatan kartu menggunakan microsoft word.

Pembuatan kartu didesain dengan dua sisi, sisi pertama menunjukkan asmaul husna beserta arti, dan sisi kedua berupa soal dan jawaban.

Kartu soal berjumlah 100 kartu soal yang terdiri dari beberapa kartu yang berisi kartu pertanyaan, kartu ilmu pengetahuan, kartu bonus, soal kejutan, dan kartu zonk. Terdapat dua sisi pada kartu soal yaitu sisi yang pertama asmaul husna dan sisi yang kedua terdapat kartu soal.

**Gambar 4.7 kartu soal bagian depan**

<b>11</b> الْخَالِقُ Al Khaaliq Maha Pencipta	<b>12</b> الْبَارِئُ Al Baari Maha Mengadakan	<b>13</b> الْمُصَوِّرُ Al Mushawwir Maha Membentuk Rupa	<b>14</b> الْغَفَّارُ Al Ghaffar Maha Pengampun	<b>15</b> الْقَهَّارُ Al Qahhar Maha Memaksa
<b>16</b> الْوَهَّابُ Al Wahhaab Maha Pemberi Karunia	<b>17</b> الرَّزَّاقُ Ar Razzaaq Maha Pemberi Rezeki	<b>18</b> الْفَتَّاحُ Al Fattaah Maha Pembuka Rahmat	<b>19</b> الْعَلِيمُ Al 'Aliim Maha Mengetahui	<b>20</b> الْقَابِضُ Al Qaabidh Maha Menyempitkan

**Gambar 4.8 kartu soal bagian belakang**

Alat gerak manusia berupa rangka( tulang) dan otot. Di bawah ini yang nomor 1 menunjukkan alat gerak berupa?  (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	Tulang merupakan gerak pasif karena tulang tidak dapat melakukan gerakan tanpa adanya gerakan otot. Otot menempel pada tulang sehingga menyebabkan tulang dapat bergerak. Maka otot merupakan alat gerak aktif karena? (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	<b>ILMU PENGETAHUAN</b> Tahukah kamu katak merupakan hewan amfibi. Katak hidup di dua tempat, ketika katak di air menggunakan ekor saat berenang dan di air katak bergerak dengan cara melompat. (maju 3 langkah tanpa menjawab soal)	Gambar di bawah ini menunjukkan gambar ikan bergerak menggunakan?  (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	Hewan reptil bergerak dengan cara melata yaitu dengan menggunakan perut, hewan ini memiliki sisik, dan memiliki bentuk tubuh yang memanjang serta memiliki bisa. Hewan apakah yang menunjukkan deskripsi di atas? (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)
Burung dapat terbang ke udara dengan menggunakan alat gerak berupa?  (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	Hewan berdasarkan tulang belakangnya digolongkan menjadi dua. Yaitu salah satunya hewan yang memiliki tulang belakang disebut dengan? (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah? (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	Hewan berdasarkan tulang belakangnya digolongkan menjadi dua. Yaitu salah satunya hewan yang tidak memiliki tulang belakang disebut dengan? (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)	<b>SOAL KEJUTAN</b> Apakah arti asmaul husna? Kamu dapat bertanya dengan teman (jawaban benar maju 3 langkah, jika salah tetap di tempat)

**Gambar 4.9 kartu jawaban bagian depan**

<b>11</b> الْخَالِقُ Al Khaaliq Maha Pencipta	<b>12</b> الْبَارِئُ Al Baari Maha Mengadakan	<b>13</b> الْمُصَوِّرُ Al Mushawwir Maha Membentuk Rupa	<b>14</b> الْغَفَّارُ Al Ghaffar Maha Pengampun	<b>15</b> الْقَهَّارُ Al Qahhar Maha Memaksa
<b>16</b> الْوَهَّابُ Al Wahhaab Maha Pemberi Karunia	<b>17</b> الرَّزَّاقُ Ar Razzaaq Maha Pemberi Rezeki	<b>18</b> الْفَتَّاحُ Al Fattaah Maha Pembuka Rahmat	<b>19</b> الْعَلِيمُ Al 'Aliim Maha Mengetahui	<b>20</b> الْقَابِضُ Al Qaabidh Maha Menyempitkan

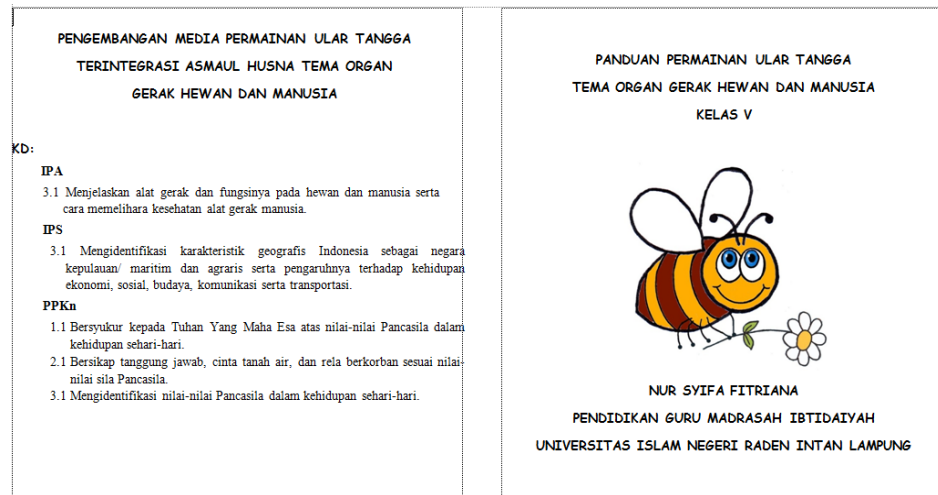
**Gambar 4.10 kartu jawaban bagian belakang**

Otot	Otot yang menggerakkan tulang sehingga tulang dapat bergerak	<b>Selamat kamu maju 3 langkah tanpa menjawab soal</b>	Sirip	Ular
Sayap	Vertebrata	Pancasila	Invertebrata	Nama-nama Allah


- d. Tahap selanjutnya mendesain panduan permainan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word. Terdapat dua sisi pada sisi bagian luar dan sisi bagian dalam. Sisi bagian luar terdiri atas cover dan SK dan KD pada tema pembelajaran, sedangkan sisi bagian dalam berupa tata cara permainan.



Gambar 4.11 panduan permainan bagian cover



Gambar 4.12 panduan permainan bagian dalam

	<b>TATA CARA</b> <b>PERMAINAN</b>	<p>dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.</p> <p>b) Soal kejutan adalah kotak yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman sekelompok ketika pemain tidak bisa menjawab soal. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.</p> <p>c) Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang di dapat</p> <p>6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.</p> <p>7. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.</p> <p>8. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik</li> <li>2. Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kanan ke kiri. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.</li> <li>3. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh</li> <li>4. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.</li> <li>5. Pada saat pemain mengambil kartu, pemain wajib membacakan dengan keras asmaul husna beserta artinya pada kartu agar pemain dan teman sekelompok. Selanjutnya pemain dapat membuka kartu dibelakang asmaul husna yang terdiri atas soal mandiri (tidak boleh bertanya pada teman), soal kejutan (boleh bertanya pada teman untuk membantu), soal bonus dan soal zank serta soal ilmu pengetahuan.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Soal mandiri atau soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab</li> </ol> </li> </ol>		

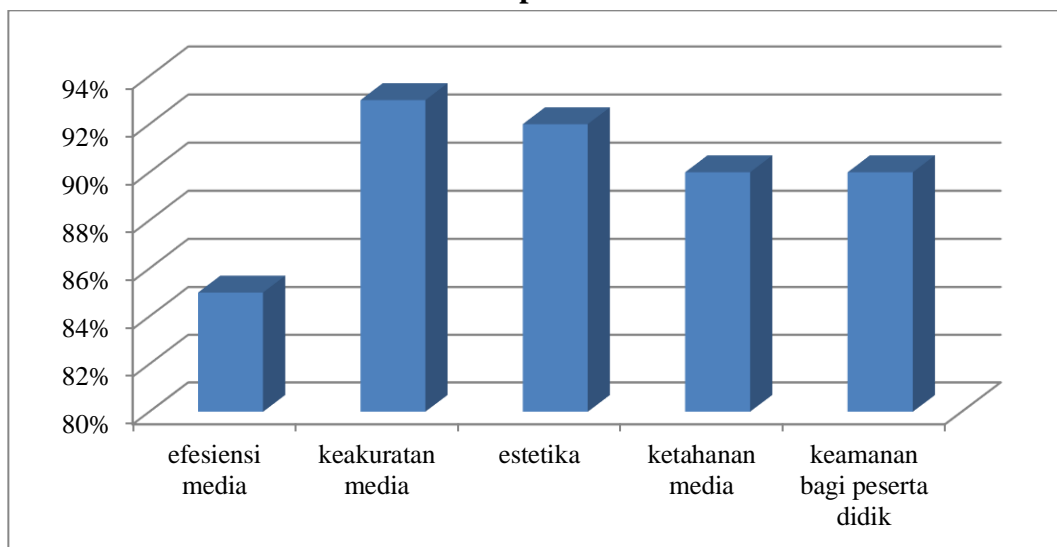
- e. Tahap berikutnya media dicetak sesuai gambar dan ukuran gambar papan media ular tangga berukuran 40 x 40 cm. Kartu soal dan jawaban beserta asmaul husna di cetak berukuran 8 x 4 cm. Panduan permainan dicetak dengan ukuran 21 x 33 cm.

#### 4. Validasi Produk

##### a. Hasil Validasi Ahli Media

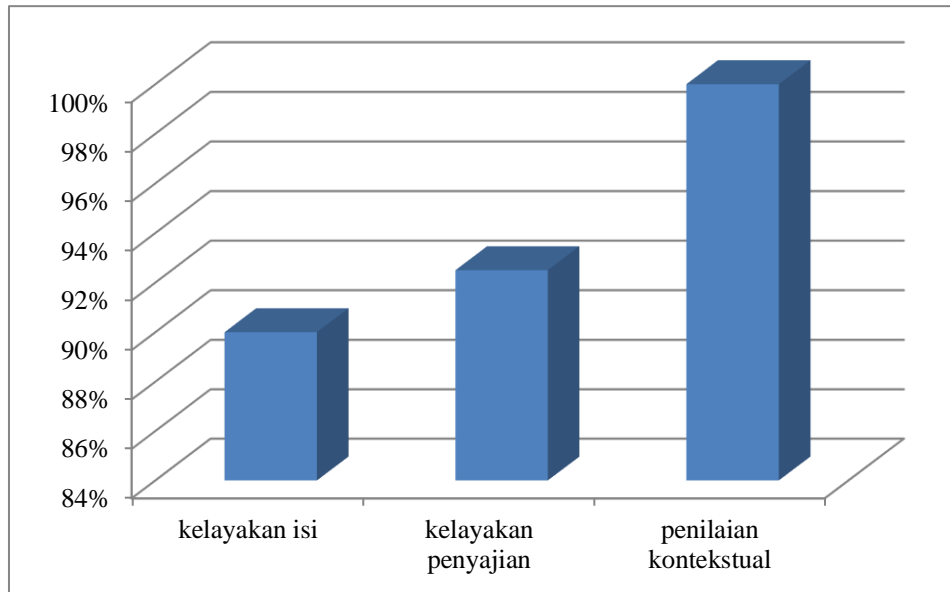
Hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh kedua ahli media berdasarkan indikator pada setiap aspek yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4.13 Grafik penilaian ahli media**



Berdasarkan grafik di atas menggambarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap media permainan ular tangga pada masing-masing aspek sebagai berikut: Aspek efisiensi media mendapat presentase 85%, dan aspek keakuratan media mendapat presentase 93%, aspek estetika memperoleh presentase 92%, aspek ketahanan media memperoleh presentase 90%, aspek keamanan bagi peserta didik memperoleh presentase 90%. Sedangkan presentase keseluruhan dari penilaian ahli media memperoleh presentase 90%. Kedua ahli media berpendapat bahwa media permainan ular tangga dikategorikan sangat layak.

b. Validasi ahli materi

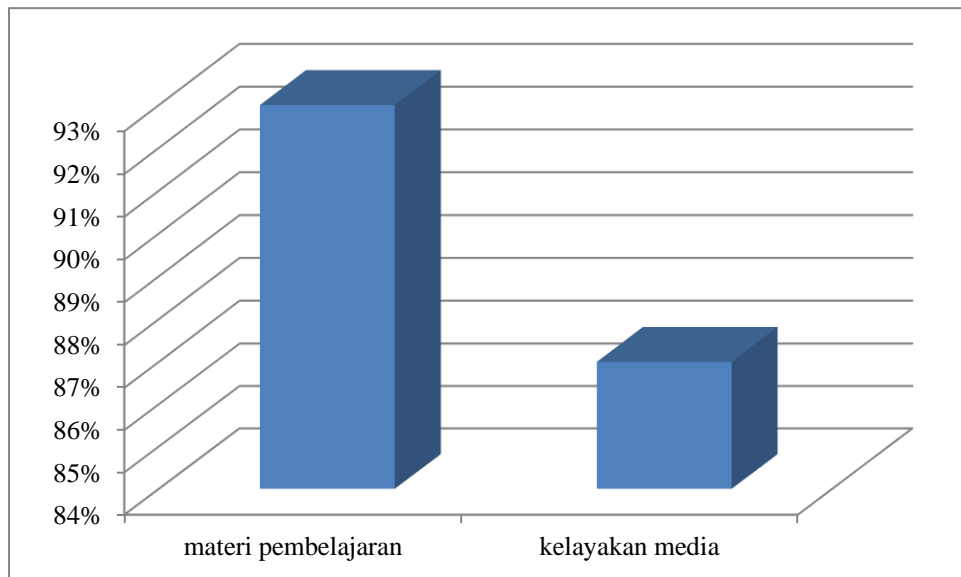


**Gambar 4.14 Grafik Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan grafik di atas menggambarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap materi pada media permainan ular tangga pada masing-masing aspek sebagai berikut:

Aspek kelayakan isi mendapat presentase 90%, dan aspek kelayakan penyajian mendapat presentase 92,5%, aspek penilaian kontekstual memperoleh presentase 100%. Sedangkan presentase keseluruhan dari penilaian kedua ahli materi memperoleh presentase 92%. Kedua ahli materi berpendapat bahwa media permainan ular tangga dikategorikan sangat layak.


c. Penilaian pendidik




**Gambar 4.15 Grafik Penilaian Pendidik**

Berdasarkan grafik di atas menggambarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap media permainan ular tangga pada masing-masing aspek sebagai berikut: Aspek materi pembelajaran mendapat presentase 93%, dan aspek kelayakan media mendapat presentase 87%, Sedangkan presentase keseluruhan dari penilaian pendidik terhadap media permainan ular tangga memperoleh presentase 89%. Ketiga pendidik yang memvalidasi berpendapat bahwa media permainan ular tangga dikategorikan sangat layak.



<p style="text-align: center;"><b>PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA</b> <b>TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA TEMA ORGAN</b> <b>GERAK HEWAN DAN MANUSIA</b></p> <p><b>KD:</b></p> <p><b>IPA</b></p> <p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.</p> <p><b>IPS</b></p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p> <p><b>PPKn</b></p> <p>1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai Pancasila.</p> <p>3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PANDUAN PERMAINAN ULAR TANGGA</b> <b>TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA</b> <b>KELAS V</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>NUR SYIFA FITRIANA</b> <b>PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG</b></p>
---	---

	<p style="text-align: center;"><b>TATA CARA</b> <b>PERMAINAN</b></p>	<p>dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.</p> <p>b) Soal kejutan adalah kotak yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman sekelompok ketika pemain tidak bisa menjawab soal. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.</p> <p>c) Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang di dapat</p> <p>6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.</p> <p>7. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.</p> <p>8. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish</p>
--	--	--

## Gambar Panduan tata cara permainan sudah direvisi

### 2. Ahli Materi 2

a) Tulisan Asmaul Husna Pada Kartu ditambah dengan Bahasa Arab

1 Ar Rahman Maha Pengasih	2 Ar Rahim Maha Penyayang	3 Al Malik Maha Raja	4 Al Qudduus Maha Suci	5 As Salaam Maha Memberi Sejahtera	6 Al Mu'min Maha Memberi Keamanan
7 Al Muhaimin Maha Memelihara	8 Al Aziz Maha Perkasa	9 Al Jabbar Maha Gagah	10 Al Mutakabbir Maha Memiliki Kebesaran	11 Al Khaaliq Maha Pencipta	12 Al Baari Maha Mengadakan
13 Al Mushawwir Maha Membentuk Rupa	14 Al Ghaffar Maha Pengampun	15 Al Qahhar Maha Memaksa	16 Al Wahhaab Maha Pemberi Karunia	17 Ar Razzaaq Maha Pemberi Rezeki	18 Al Fattaah Maha Pembuka Rahmat

**Gambar kartu asmaul husna sebelum direvisi**

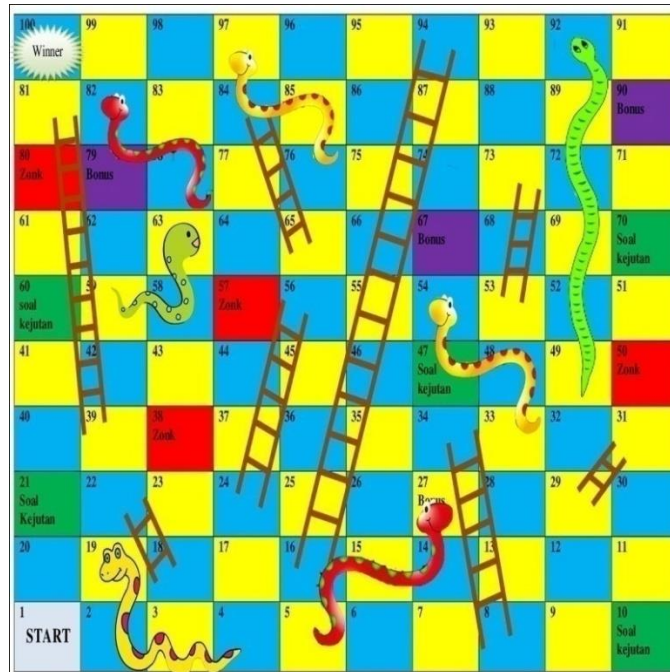
11 الْخَالِقُ Al Khaaliq Maha Pencipta	12 الْبَارِئُ Al Baari Maha Mengadakan	13 الْمُصَوِّرُ Al Mushawwir Maha Membentuk Rupa	14 الْغَفَّارُ Al Ghaffar Maha Pengampun	15 الْقَهَّارُ Al Qahhar Maha Memaksa
16 الْوَهَّابُ Al Wahhaab Maha Pemberi Karunia	17 الرَّزَّاقُ Ar Razzaaq Maha Pemberi Rezeki	18 الْفَتَّاحُ Al Fattaah Maha Pembuka Rahmat	19 الْعَلِيمُ Al 'Aliim Maha Mengetahui	20 الْقَابِضُ Al Qaabidh Maha Menyempitkan

**Gambar kartu asmaul husna setelah direvisi**

### 3. Ahli Media 1 dan 2

- Warna disesuaikan dengan tulisan papan kotak lebih dirapikan lagi
- Warna diganti dengan warna yang cerah mungkin lebih baik lagi





Gambar papan permainan sebelum direvisi



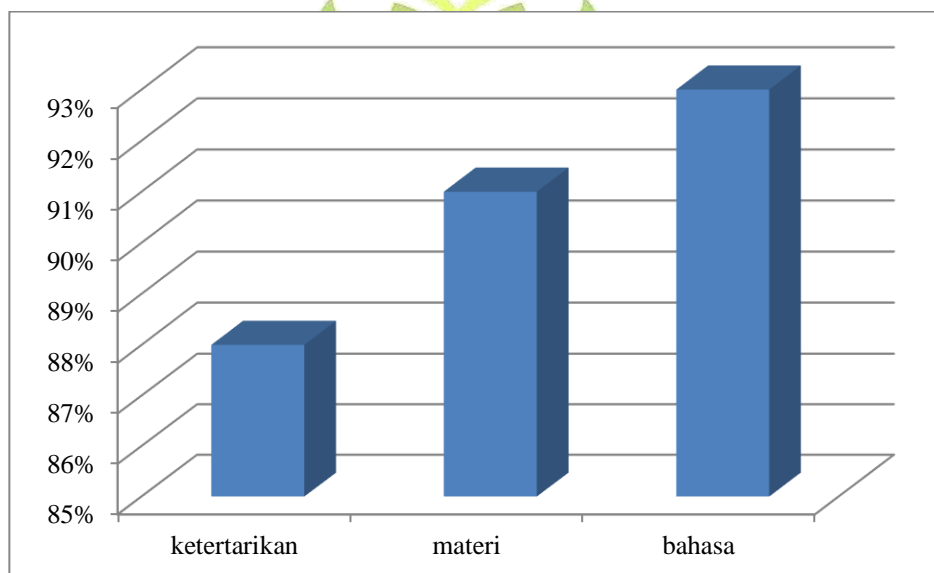
Gambar papan permainan setelah direvisi

## 6. Uji Coba Produk

### a. Uji coba terbatas

Setelah produk mengalami tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan pendidik. Selanjutnya dilakukan uji coba tahap uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan terhadap peserta didik kelas V di MIN 8 Bandar Lampung sebanyak 10 orang.

Hasil uji coba terbatas dapat digambarkan pada grafik berikut:



**Gambar 4.16 Grafik hasil Uji Coba Terbatas**

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil uji coba terbatas beberapa aspek yaitu aspek ketertarikan, aspek materi dan aspek bahasa. Pada aspek ketertarikan terdiri dari beberapa indikator Tampilan papan media permainan menarik, Media permainan ini mudah digunakan, Petunjuk

permainan mudah dipahami, Kegiatan belajar lebih menyenangkan, Pemilihan warna pada papan permainan menarik, Tata letak dan susunan huruf tepat, Kerapihan desain menarik, Pemilihan warna pada papan permainan baik, dan Bentuk dan warna media menarik memperoleh presentase 88%.

Aspek materi terdiri dari beberapa indikator Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, Media berisi materi yang menarik, dan Materi mudah dipelajari memperoleh presentase 91%. Aspek bahasa terdiri dari dua indikator Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami, Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca memperoleh presentase 93%.

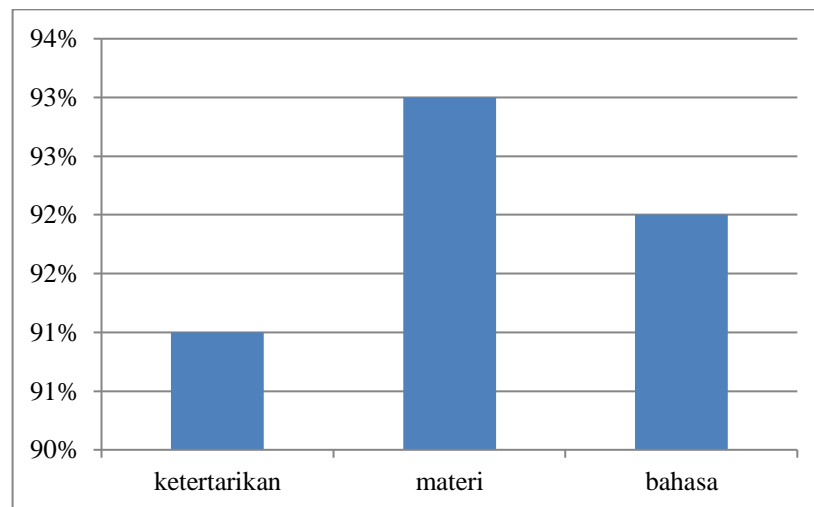
Berdasarkan presentase pada masing-masing aspek tersebut, diperoleh presentase secara keseluruhan yaitu 89% dan dinyatakan bahwa media sangat menarik.

#### **b. Uji coba produk secara lebih luas**

Setelah produk mengalami tahap validasi oleh ahli media, ahli materi kemudian dilakukan ujicoba terbatas, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok lebih luas, tujuan dilakukan uji coba skala luas adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk dan mengetahui bagaimana kelayakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung

dan MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung dengan jumlah keseluruhan sebanyak 91 orang.

Hasil Uji Coba luas dapat digambarkan pada grafik berikut:



**Gambar 4.16 Diagram Hasil Uji Coba Luas**

Pada aspek ketertarikan terdiri dari beberapa indikator Tampilan papan media permainan menarik, Media permainan ini mudah digunakan, Petunjuk permainan mudah dipahami, Kegiatan belajar lebih menyenangkan, Pemilihan warna pada papan permainan menarik, Tata letak dan susunan huruf tepat, Kerapian desain menarik, Pemilihan warna pada papan permainan baik, dan Bentuk dan warna media menarik memperoleh presentase 91%.

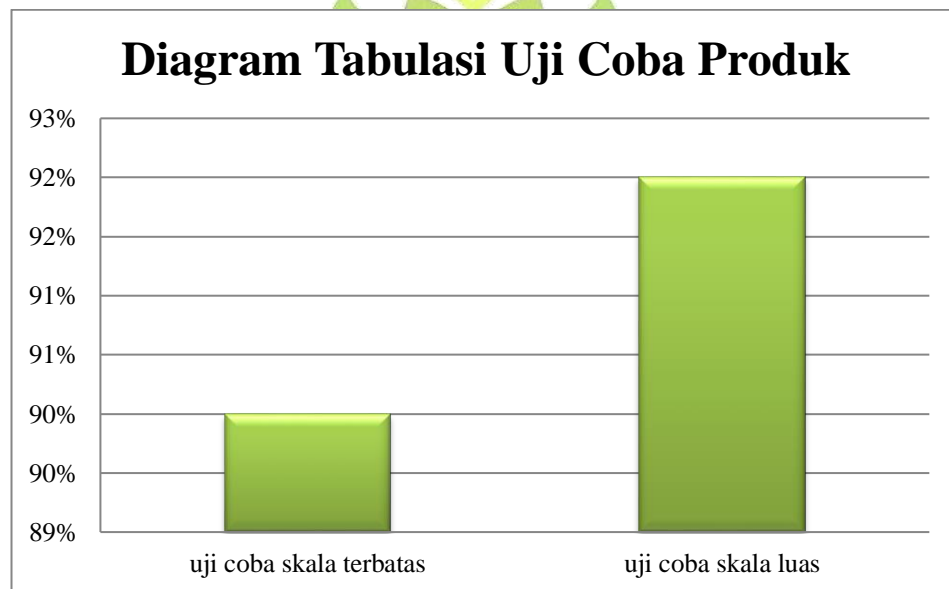
Aspek materi terdiri dari beberapa indikator Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, Media berisi materi yang menarik, dan Materi mudah dipelajari memperoleh presentase 93%. Aspek bahasa

terdiri dari dua indikator Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami, Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca memperoleh presentase 92%.

Berdasarkan presentase pada masing-masing aspek tersebut, diperoleh presentase secara keseluruhan yaitu 92% dan dinyatakan bahwa media sangat menarik.

Dari hasil uji coba prosuk skala terbatas dan uji coba luas memperoleh perbandingan tabulasi uji coba produk media permainan ular tangga dapat dilihat pada gambar berikut ini

**Gambar 4.17 Diagram Tabulasi Uji Coba Produk**



Berdasarkan gambar diagram dapat diketahui bahwa uji coba produk skala terbatas pada media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak dan manusia mendapat presentase 89% dan memenuhi

krteria sangat layak, dan pada uji coba pada skala luas mengalami peningkatan yaitu mendapatkan presentase 92% dan memenuhi kriteria sangat menarik.

## 7. Revisi Produk

Setelah diuji cobakan skala luas selanjutnya ditemukan kritik dan masukan dari peserta didik dan pendidik agar menambahkan tampilan pada kartu soal dan jawaban diberikan gambar agar media lebih menarik pada produk. Masukan ini tidak dapat dijadikan bahan revisi karena keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk. Masukan peserta didik dan pendidik ini dapat diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya.

## C. Kendala Peneliti Dalam Penelitian

Pada proses pengembangan produk media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna peneliti menemukan hambatan-hambatan diantaranya adalah

1. Pada proses mendesain media peneliti memerlukan waktu yang lama dikarenakan kurangnya pengetahuan peneliti tentang aplikasi dalam membuat desain pengembangan permainan ini.
2. Pembuatan desain media masih menggunakan aplikasi yang sederhana seperti microsoft word dan adobe photoshop SC3.
3. Pada uji coba produk di sekolah kurangnya kondusifnya peserta didik pada saat pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik di kelas V mengambil tema yaitu tema organ gerak hewan dan manusia. Produk ini telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan pendidik, uji skala kecil dan uji skala besar yang dilakukan di tiga Madrasah Ibtidaiyah.
2. Media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli media memperoleh presentase 90%, ahli materi memperoleh presentase 92%, dan penilaian pendidik memperoleh presentase 89%. Sehingga media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat layak digunakan.
3. Uji coba dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 peserta didik dengan memperoleh presentase 89%, sedangkan uji coba luas dilakukan kepada 91 peserta didik dari tiga Madrasah Ibtidaiyah yaitu MIN 2 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MI Ismaria Al Qur'aniyyah Bandar Lampung



dengan memperoleh presentase 92%, dengan kategori sangat menarik. Sehingga media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

#### **E. Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Pendidik**

- a. Media yang digunakan oleh pendidik guna menunjang proses kegiatan pembelajaran sebaiknya media dibuat dengan menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat aktif dan tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

##### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Dalam pembuatan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar". *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 1 (2015). 77–89
- Aji, Rizki Bayu, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning ( CTL )", *Kaunia*, XI (2015), 78–83
- AM, Mukhlisah. "Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia". *Jurnal Kependidikan Islam*. 6 (2015). 118–43
- Anwar, Chairul. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* Yogyakarta: IRCiSoD. 2017
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2017
- Ariyati, Sri, dan Titik Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna", *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, II (2016), 116–21
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5 (2016), 1–13  
<<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017), 4 (2017), 119–28
- Bukhori, M Arief Fauzan, "Pembelajaran Berbasis Inkuiri Untuk Optimalisasi Pemahaman Konsep Fisika Pada Siswa Di SMA Negeri 4 Magelang, Jawa Tengah", *Berkala Fisika Indonesia*, 4 (2013), 11–21
- Catono, Randi. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* Jakarta: Bumi Aksara. 2013
- Damhuri, "Penerapan Semangat Asmaul Husna “Al-Mu’izz Dan Al-Muzill” D

- dalam Pola Kepemimpinan", *Jurnal Madani*, 4 (2014), 112–26
- Daulay, Haidar Putra. *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Filsafat*. Jakarta: Kencana. 2014
- Desi Astuti, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat sederhana, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2017)
- Erfayliana, Yudesta, "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2016), 145–58
- Hamzah, Ali, dan Muhlisrarini. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014
- Hidayah, Nurul, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), 34–49
- Hidayah, Nurul, dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34–46
- Ifrianti, Syofnida, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), 150–69
- Indriasih, Aini, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD", *Jurnal Pendidikan*, 16 (2015), 127–37
- Irwandani, dan Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5 (2016), 33–42  
<<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>>
- Kadir, Abd, dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014
- Karimah, Rifqi Fatihatul, Suporwoko, dan Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (2014), 6–10

- Kristiantari, Mg Rini, "Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Indonesia* /460, 3 (2014), 460–70
- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana. 2016
- Latifah, Sri, Eka Setiawati, dan Abdul Basith, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nila-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5 (2016), 43–51  
<<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.104>>
- Lubis, Maesaroh, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1 (2016)
- Negara, Hasan Sastra, "Analisis Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Yang Menerapkan Pendekatan PMRI Dan Sekolah Dasar Yang Tidak Menerapkan Pendekatan PMRI Di Kota Yogyakarta", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1 (2014), 65–78
- Prastowo, Andi, "Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD / MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu", *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1 (2013), 1–13
- Putri, Ariska Destia, dan Syofnida Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", *Terampil*, 4 (2017), 1–19
- R, Abd Rahman, "Memahami Esensi Asmaul Husna Dalam Alqur'an (Implementasinya Sebagai Ibadah Dalam Kehidupan)", *Jurnal Adabiyah*, XI (2011), 150–66
- RI, Departemen Agama. *Al Qur'an Tajwid & Terjemah* Bandung: CV Penerbit Diponegoro. 2013
- Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai KerjaOtak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2015
- Saputro, Hengkang Bara, dan Soeharto, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD",

- Jurnal Prima Edukasia*, 3 (2015), 61–72
- Sohibun, dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2 (2017), 121–29
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta. 2016
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- Sumantoro, Teguh, dan Joko, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2013), 779–85
- Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2015.
- Supriadi, Nanang, "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman", *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2015), 63–73
- Susanto. Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* Jakarta: Kencana. 2013
- Utari, Unga, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa'dun Akbar, "Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)", *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1 (2016), 39–44
- Yuberti. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Kvisof Flikbook Maker yang Merujuk pada Nilai-nilai Keislaman di Perguruan Tinggi Negeri Lampung*. Bandar Lampung. 2015.
- Yumarlin, MZ, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar", *Jurnal Teknik*, 3 (2013), 75–84
- Zaini, Ahmad, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini", *ThufuLA*, 3 (2015), 118–34

### **Instrumen Validasi Materi Permainan Ular Tangga**

Judul Penelitian :  
Sasaran Pengguna :  
Mata Pelajaran :  
Peneliti :  
Ahli Media :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.



Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### **KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN**

**(Ahli Materi)**

#### **Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi Menurut BSNP**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>	A. Kesesuaian Materi dengan KD	1, 2
	B. Keakuratan Materi	3, 4
	C. Kemutakhiran Materi	5
	D. Mendorong Keingintahuan	6, 7
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>	A. Teknik penyajian	8
	B. Pendukung Penyajian	9, 10, 11
	C. Penyajian Pembelajaran	12
<b>Aspek Penilaian Kontekstual</b>	A. Hakikat Kontekstual	13, 14



## DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN (AHLI MATERI)

### Deskripsi Butir Penilaian Menurut BSNP

Kriteria	Butir Penilaian	Deskripsi
Aspek kelayakan isi	1. Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD) yaitu menjelaskan alat gerak dan fungsi pada hewan dan manusia. Mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila kedalam kehidupan sehari-hari. Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruh dalam bidang sosial, ekonomi, dan budaya.
	2. Keluasan materi	Materi yang disajikan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).
	3. Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep definisi yang berlaku dalam pembelajaran.
	4. Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
	5. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi.	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
	6. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	Gambar, diagram dan ilustrasi diutamakan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, namun juga dilengkapi penjelasan.
	7. Mendorong rasa ingin tahu	Uraian, latihan atau contoh-contoh pertanyaan yang disajikan mendorong

		peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
	8. Menciptakan kemampuan bertanya	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh.
Aspek kelayakan penyajian	9. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	Terdapat contoh-contoh soal yang membantu menguatkan pemahaman konsep pada peserta didik.
	10. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	Soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar.
	11. Kunci jawaban soal latihan	Terdapat kunci jawaban dari soal latihan setiap pembelajaran
	12. Keterlibatan peserta didik	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi).
Aspek penilaian kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.
	14. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.	Pembelajaran mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

## Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

### A. Lembar Penilain Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
			5	4	3	2	1
			SB	B	C	K	SK
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD	15. Kelengkapan materi					
		16. Keluasan Materi					
	Keakuratan Materi	17. Keakuratan konsep dan definisi					
		18. Keakuratan data dan fakta					
		19. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi					
	Kemutakhiran Materi	20. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari					
	Mendorong keingintahuan	21. Mendorong rasa ingin tahu					
		22. Menciptakan kemampuan bertanya					
Aspek kelayakan penyajian	Pendukung Penyajian	23. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar					
	Penyajian Pembelajaran	24. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar					
		25. Kunci jawaban soal latihan					
		26. Keterlibatan peserta didik					

Aspek penilaian kontekstual	Hakikat Kontekstual	27. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa					
		28. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.					
Total Keseluruhan							

#### B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

#### C. Komentarisaran

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

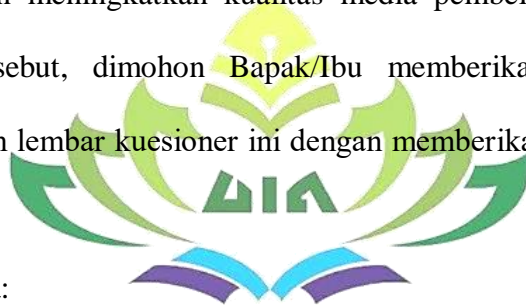
Bandar Lampung,  
Ahli Materi

.....

## **Instrumen Validasi Media Permainan Ular Tangga**

Judul Penelitian :  
Sasaran Pengguna :  
Mata Pelajaran :  
Peneliti :  
Ahli Media :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.



Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN

(Ahli Media)

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
<b>Aspek Kelayakan Media</b>	Efisiensi media	1, 2,3,4
	Keakuratan media	5, 6, 7, 8
	Estetika	9, 10, 11, 12, 13
	Ketahanan media	14
	Keamanan bagi peserta didik	15



## Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

### A. Lembar Penilain Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	16. Mudah digunakan					
	17. Mudah disimpan					
	18. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus					
	19. Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga					
Keakuratan media	20. desain warna papan media permainan					
	21. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami					
	22. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan					
	23. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu					
Estetika	24. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan					
	25. Keserasian warna tulisan pada kartu					
	26. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan					
	27. Ketepatan warna pada pada papan setiap kolom					
	28. Kemenarikan kartu					
Ketahanan media	29. Tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan					
Keamanan bagi peserta didik	30. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)					
Total Keseluruhan						

**B. Kebenaran Media**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentor/Saran**

.....  
.....  
.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 
4. Layak untuk diuji cobakan
  5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
  6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung,

Ahli Media

.....



## LEMBAR OBSERVASI

No	Objek Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ada	Tidak Ada
1	Keberadaan bahan ajar (Buku Pelajaran)		
2	Media Pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas		
3	Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif		
4	Dorongan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran		
5	Kendala guru dalam menyampaikan materi pelajaran		
6	Kendala peserta didik dalam memahami materi pembelajaran		
7	Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran tema organ gerak hewan dan manusia		



**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA  
PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL  
HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

**(Angket Untuk Guru)**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, saya Nur Syifa Fitriana bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik.” terkait hal tersebut diharapkan bantuan Bapak/Ibu guru untuk menjawab angket terlampir berdasarkan keadaan pendapat Bapak/Ibu guru. Jawaban yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian dalam penulisan skripsi.

Nama :

Guru Kelas :

Petunjuk pengisian!



Lembar angket terdiri atas dua bagian, bagian pendahuluan dan bagian pertanyaan. Bagian pendahuluan berisi gambaran umum produk serta spesifikasi produk. Bagian pertanyaan berupa sejumlah pertanyaan yang menganalisis kebutuhan mengenai pengembangan produk sebagai media pembelajaran.

Mohon kepada Bapak/Ibu guru menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan. Identitas serta jawaban Bapak/Ibu guru akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran Bapak/Ibu guru sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.

Mengetahui

Guru kelas V

.....

Pertanyaan:

1. Panduan dari Kurikulum manakah yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam penyusunan perangkat pembelajaran?

- ☐ Kurikulum KTSP
- ☐ Kurikulum 2013
- ☐ Lainnya.....

2. Apakah media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?.....

Jawab :

3. Adakah media yang menarik motivasi belajar siswa dalam pembelajaran?

Jawab:

4. Adakah kendala yang dihadapi oleh guru saat menyampaikan materi terutama dalam pembelajaran?

Jawab :

5. Adakah media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran di kelas khususnya tema organ gerak hewan dan manusia?

Jawab:



## Instrumen Angket Guru

Judul Penelitian :  
Sasaran Pengguna :  
Mata Pelajaran :  
Peneliti :  
Guru/Pendidik :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

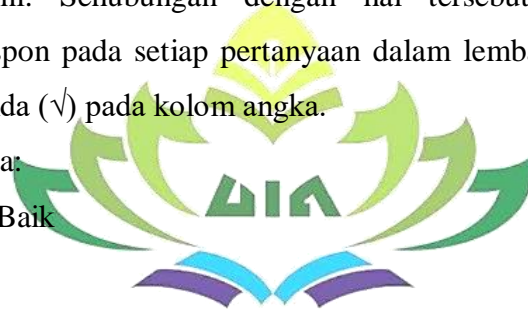
4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



## KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN

(Pendidik atau Praktisi)

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
<b>Aspek materi pembelajaran</b>	Kesesuaian materi	1, 2
	Keaktualitas	3, 4, 5
<b>Aspek kelayakan media</b>	Kelengkapan dan kualitas bahan	6, 7, 8
	Kemudahan untuk dipahami	9, 10, 11
	Kejelasan	12, 13
	Memberi umpan balik	14, 15



### Instrumen Penilaian Guru

Aspek penilaina	Kriteria penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek materi pembelajaran	Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai					
	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran					
	Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema organ gerak hewan dan manusia					
	Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran					
	Ketepatan ilustrasi dengan materi					
Aspek kelayakan media	Media kuat dan tahan lama					
	Media mudah dipakai atau digunakan siswa					
	Media dapat digunakan secara berulang-ulang					
	Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi tema organ gerak hewan dan manusia					
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa					
	Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga tema organ gerak hewan dan manusia					
	Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran					
	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik					
	Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi					
	Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran					
Total keseluruhan						

### Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

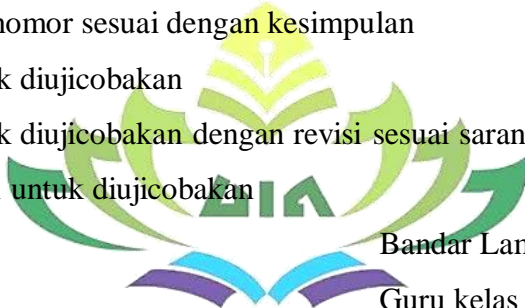
### Komentar/Saran

.....  
.....  
.....

### Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 7. Layak untuk diujicobakan
- 8. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak layak untuk diujicobakan



Bandar Lampung,  
Guru kelas V

.....

## Istrumen Penilaian Respon Siswa

Judul Penelitian :  
Sasaran Pengguna :  
Mata Pelajaran :  
Peneliti :

### PETUNJUK PENGISIAN

1. Mulai dengan bacaan *basmallah*
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini.
5. Anda dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita dengan keterangan :  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang



### Istrumen Penilaian Respon Siswa

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Asal Sekolah :

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media permainan menarik					
2	Media permainan ini mudah digunakan					
3	Petunjuk permainan mudah dipahami					
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan					
6	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar					
7	Media berisi materi yang menarik					
9	Materi mudah dipelajari					
10	Pemilihan warna pada papan permainan menarik					
11	Tata letak dan susunan huruf tepat					
12	Kerapihan desain menarik					
13	Pemilihan warna pada papan permainan baik					
15	Bentuk dan warna media menarik					
16	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami					
17	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					

## **Istrumen Penilaian Respon Siswa**

Judul Penelitian :  
Sasaran Pengguna :  
Mata Pelajaran :  
Peneliti :

### **PETUNJUK PENGISIAN**

6. Mulai dengan bacaan *basmallah*
7. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita
8. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
9. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini.
10. Anda dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema lingkungan sahabat kita dengan keterangan :
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang

### Kisi-kisi Penilaian Respon Siswa

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Soal
Respon Siswa	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Materi	10, 11, 12
	Bahasa	13, 14



### Instrumen Penilaian Respon Siswa

**Nama** :

**Kelas** :

**Nomor Absen** :

**Asal Sekolah** :

Indikator Penilaian	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
<b>Ketertarikan</b>	Tampilan papan media permainan menarik					
	Media permainan ini mudah digunakan					
	Petunjuk permainan mudah dipahami					
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan					
	Pemilihan warna pada papan permainan menarik					
	Tata letak dan susunan huruf tepat					
	Kerapihan desain menarik					
	Pemilihan warna pada papan permainan baik					
	Bentuk dan warna media menarik					
<b>Materi</b>	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar					
	Media berisi materi yang menarik					
	Materi mudah dipelajari					
<b>Bahasa</b>	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami					
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					